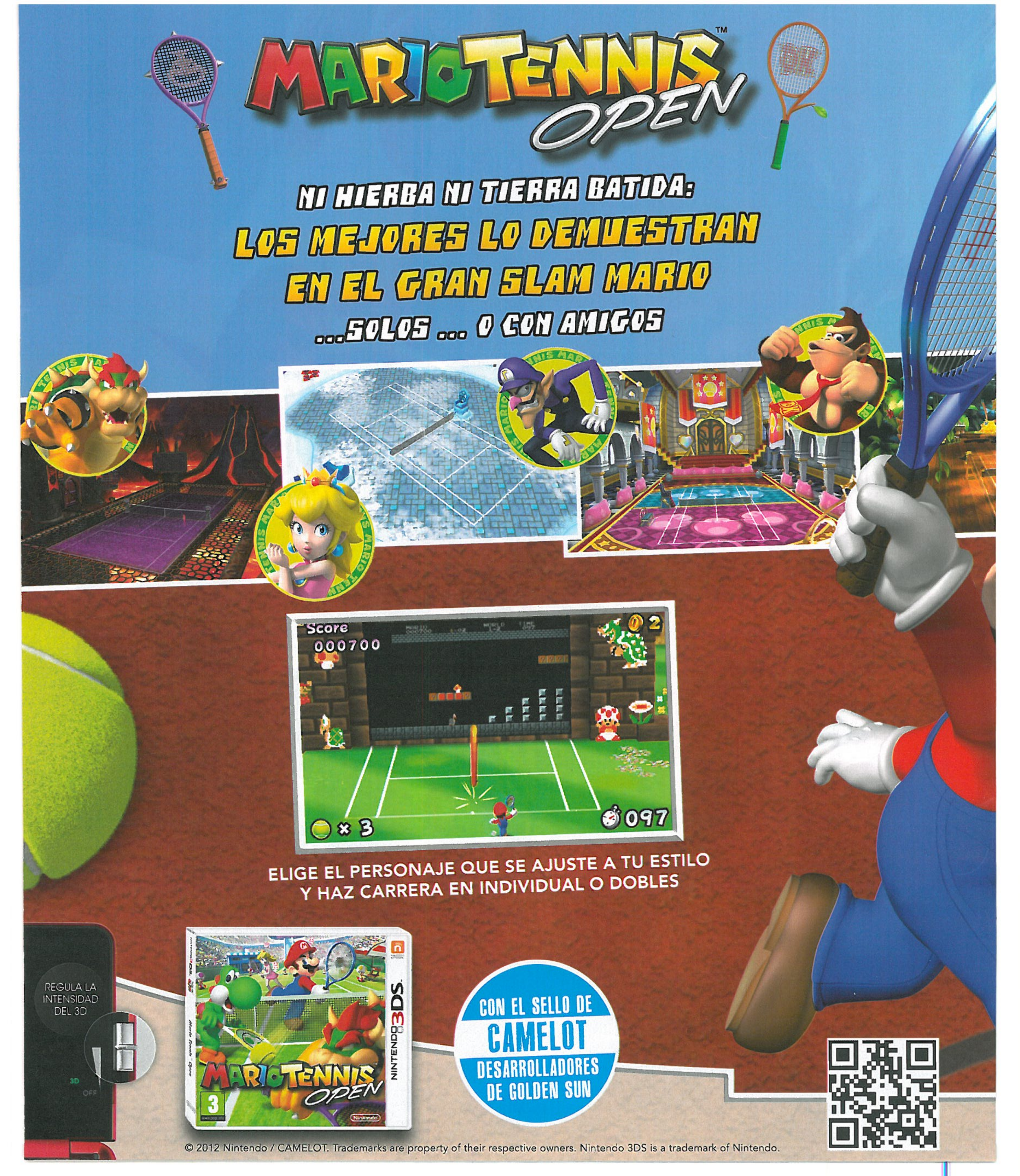


POR SÓLO 2'50€
TODAS LAS NOVEDADES: PROTOTYPE 2 ★ SILENT HILL DOWNPOUR ★ DRAGON'S DOGMA ★ SNIPER ELITE V2 ★ MARIO TENNIS OPEN ★ TERA ONLINE ★ STARHAWK ★ DIRT SHOWDOWN ★
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSVITA DS MÓVIL
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA
NÚMERO 45
JUNIO 2012
¡EXCLUSIVA!
FIFA 13
TE CONTAMOS CÓMO SERÁ EL FÚTBOL DEL FUTURO
UEFA EURO 2012
¡NO VOLVÁIS SIN ELLA!
REPORTAJES
Crowdfunding o la nueva era
Twittermanía: nos vuelve locos
MÁS JUEGOS...
GHOST RECON FUTURE SOLDIER
CRYSIS 3
DISHONORED
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
RESISTANCE BURNING SKIES
JUEGO DE TRONOS
KINGDOM HEARTS 3D
ANÁLISIS
MAX PAYNE 3
¡La bomba en tiempo bala!
AVANCE
HEROES OF RUIN
Épica en tu 3DS
www.marcaplayer.com
10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE.es
BATTLESHIP PS3 ★ XBOX 360 ★ WII ★ MUD FM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP PS3 ★ XBOX 360 ★ PROTOTYPE 2 PS3 ★ XBOX 360 ★ RISEN 2 PC ★ TERA ONLINE PC ★ ZUMBA FITNESS 2 WII ★ SORCERY PSVITA ★ MORTAL KOMBAT PSVITA ★ RESISTANCE PSVITA ★




MARIO TENNIS OPEN
NI HIERBA NI TIERRA BATIDA:
LOS MEJORES LO DEMUESTRAN
EN EL GRAN SLAM MARIO
...SOLOS ... O CON AMIGOS
Score
000700
097
ELIGE EL PERSONAJE QUE SE AJUSTE A TU ESTILO
Y HAZ CARRERA EN INDIVIDUAL O DOBLES
REGULA LA
INTENSIDAD
DEL 3D
NINTENDO 3DS
MARIO TENNIS OPEN
CON EL SELLO DE
CAMELOT
DESARROLLADORES
DE GOLDEN SUN



NINTENDO
LO DA TODO EN LAS PISTAS DE TENIS A PARTIR DEL
25 DE MAYO
EXCLUSIVOS PARA
NINTENDO 3DS.
SI TE GUSTA
LA ACCIÓN MULTIJUGADOR
TE GUSTARÁN
Kid Icarus Uprising
Heroes of Ruin
Mario Kart 7
Resident Evil Revelations
Super Street Fighter IV 3D Edition
Y ADEMÁS:
STARFOX 64,
TEKKEN 3D PRIME EDITION,
DEAD OR ALIVE DIMENSIONS,
Y MUCHOS MÁS...
Nintendo
CONSIGUE EL NÚMERO UNO EN EL RANKING VIRTUAL JUGANDO ON LINE
IMAGEN 2D DE UN JUEGO CON OPCIÓN 3D
NINTENDO NETWORK
3
www.pegi.info
NINTENDO 3DS.



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidente Ejecutivo: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Unidad Editorial: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General MARCA: NICOLA SPERONI
Director General Publicidad: JESÚS ZABALLA

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player)
- Chema Antón (Marca Player)
- Juan García *(Guías)*
- Jaume Esteve *(Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y M. Viejuno)
- Gina Tost (Geek Geek)
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Inés Barriocanal
- Edu López
- Javier Artero
- José Herráez

DISEÑO
- Juanma Castillo (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)
- Sol García (Maquetación)

EDICIÓN Y CIERRE
- Marta Sánchez Ortigosa (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Área Internet: YAGO SOSA HARGUINDEY
Director de Publicidad MARCA.com: BORJA FERNÁNDEZ ALONSO
Responsable de Producto: JOSÉ A. MUÑOZ-CALERO
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante. Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo Carrer. Director de Producción: Pedro Iglesias. Director de Proceso Gráfico: Enrique Domínguez. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Stefania Bedogni. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Editorial



ROCKSTAR LO HACE DE NUEVO



> David Sanz
Director Marca Player
@dsanzverjano
twitter

HACE CASI DOS AÑOS QUE Rockstar enseñó al mundo el camino para reinventar una franquicia. Fue en mayo de 2010 cuando *Red Dead Redemption* llegó a las consolas de todo el mundo y pulverizó las expectativas de la propia Rockstar, llegando a los 10 millones de copias vendidas de las aventuras de John Marston. El éxito logrado sirvió para alcanzar la categoría de GOTY 2010 y ser el ejemplo a seguir para la reinvención de una franquicia.

Dos años después -casi literalmente- llega *Max Payne 3*. Mucho se ha hablado del juego durante estos meses. La evolución del tiempo bala -inventado en esa IP-, la inclusión del multijugador, el cuidado por la historia del "bueno" de Max... Ha habido tiempo para degustar los mil y un vídeos explicativos de Rockstar, y también de jugarlo con mimo. ¿El resultado? Otro 'must have' salido de la factoría de los hermanos Houser que combina todos los elementos clásicos que debe tener un buen título de acción que se precie y que muchas veces se dejan de lado: jugabilidad y guion sólido.

Desde estas páginas siempre hemos defendido la calidad frente a la cantidad, y esta filosofía es la base de Rockstar. Y es precisamente ese modo de pensar y actuar lo que hace que sus títulos tengan un aire especial. No se trata del uso del motor gráfico, ni de otros elementos puramente técnicos que en estos tiempos parece que ocultan todo lo demás. Se trata de ofrecer un producto lo más redondo posible, con todos los elementos enfocados a un mismo objetivo.



Pasó con *Red Dead Redemption* y estoy seguro de que *Max Payne 3* repetirá. Puede que no llegue a las 10 millones de unidades vendidas y a ser GOTY 2012, pero seguro que se lleva a la crítica de calle, igual que al público.

Nos vemos en Twitter: *@dsanzverjano*

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa >>
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/


VUESTRA AVENTURA NO SE TERMINA NI AQUÍ, NI AHORA
HEROES OF RUIN™
EXCLUSIVO PARA NINTENDO 3DS
PARTIDAS ON LINE DE HASTA CUATRO JUGADORES CON CHAT DE VOZ
FORMA UNA ALIANZA Y BENEFÍCIATE DE TRABAJAR CON UN EQUIPO FIJO
NUEVOS RETOS PARA DESCARGAR GRATIS CADA DÍA A TU NINTENDO 3DS
LIDERA LAS ESTADÍSTICAS DE JUEGO EN WWW.HEROESOFRUIN.COM
AUMENTO O DESCENSO DE LA DIFICULTAD SEGÚN EL NIVEL DE LOS HÉROES
MÁS DE 80.000 OBJETOS PARA COLECCIONAR E INTERCAMBIAR CON OTROS JUGADORES
IMÁGENES 2D DE UN JUEGO CON OPCIÓN 3D
LANZAMIENTO 15 JUNIO
REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D
"Y HABLANDO DE DIABLO, CUIDADO CON ESTE VÁSTAGO SUYO PARA 3DS: HEROES OF RUIN, EN NINTENDO 3DS EL 15 DE JUNIO. NOS ESTÁ GUSTANDO MUCHO"
@NACHOORTIZ. Director de contenidos de Meristation
SQUARE ENIX.
© 2011 Nintendo. TM, ® and the Nintendo 3DS logo are trademarks of Nintendo. Heroes of Ruin™ © 2011 Square Enix Co., Limited. All rights reserved.
www.HeroesOfRuin.com
12
www.pegi.info

ACTUALIDAD REPORTAJE AVANCES **ANÁLISIS** MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS

Equipo 2012



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Si hemos de cambiar, será para mal, no veo la razón..." M-Clan
ME GUSTA: La pinta que tiene este E3 2012.
ODIO: Que se acabe lo bueno.
JUEGO A: Max Payne 3.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Lo siento... soy una rata"
ME GUSTA: Que asome sus orejitas el E3.
ODIO: El eterno yo más de Xcast... ¿Sao Paulo? WTF.
JUEGO A: Mario Tennis Open.



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Hoy en videojuegos viajeros la sorprendente historia del viaje a Sao Paulo de Xcast"
ME GUSTA: 'Kafka en la orilla' de Murakami.
ODIO: Sequía juegos para Vita
JUEGO A: DiRT Showdown.



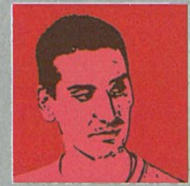
Alex Peña
REVIEWS & REPORTAJES

"Los penaltis los tiran los que tienen huevos"
ME GUSTA: ¿Alguna Pregunta Més?
ODIO: Que la mejor etapa de mi vida se acabe.
JUEGO A: D3 y Max Payne 3.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Hay dinero para Rato", según Mariano Rajoy.
ME GUSTA: Las terrazas de verano y sus combinados.
ODIO: Los tontos que se creen muy listos.
JUEGO A: Llegar a fin de mes.



Juanma Castillo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Ya lo decía Ogilvy. En crisis... ¡A apretarse los nachos! O algo así..."
ME GUSTA: Los valientes que sacan nuevos proyectos.
ODIO: La acumulación de MMOs.
JUEGO A: TERA Online.



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

"Bienvenido a esta abadía, hermano. Os ruego que me sigáis, ha sucedido algo terrible"
ME GUSTA: RetroMadrid.
ODIO: Que no haya más como Fez.
JUEGO A: Fez.



Marta Sánchez
ACTUALIDAD

"Sólo tú puedes decidir que hacer con el tiempo que se te ha dado"
ME GUSTA: Que 'Danza de Dragones' ya tenga fecha.
ODIO: Nada en especial.
JUEGO A: Mass Effect 3.



Ángel Llamas
REVIEWS



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM



Ángel Pedrero
REVIEWS



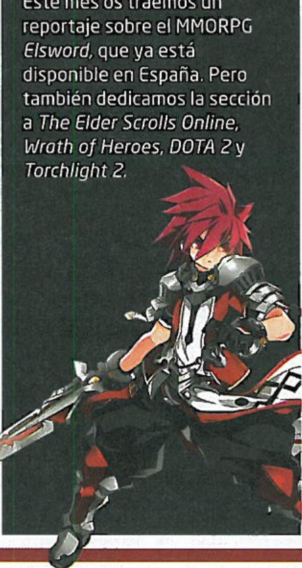
Javier Artero
REVIEWS

REPORTAJE EXCLUSIVO
FIFA 13

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE

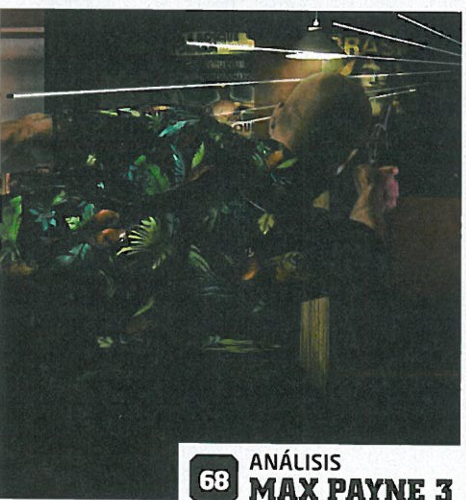
Este mes os traemos un reportaje sobre el MMORPG *Elsword*, que ya está disponible en España. Pero también dedicamos la sección a *The Elder Scrolls Online*, *Wrath of Heroes*, *DOTA 2* y *Torchlight 2*.







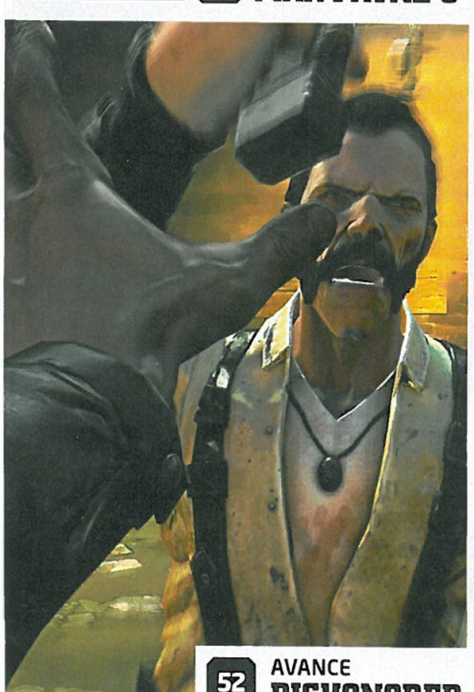
44 AVANCE
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



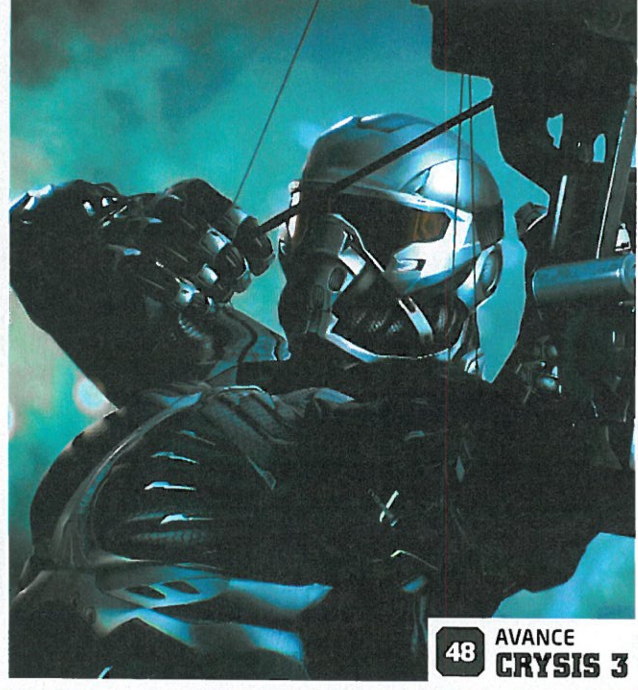
68 ANÁLISIS
MAX PAYNE 3



72 ANÁLISIS
PROTOTYPE 2



52 AVANCE
DISHONORED



48 AVANCE
CRYSIS 3



MARCA PLAYER Nº 45 JUNIO 2012

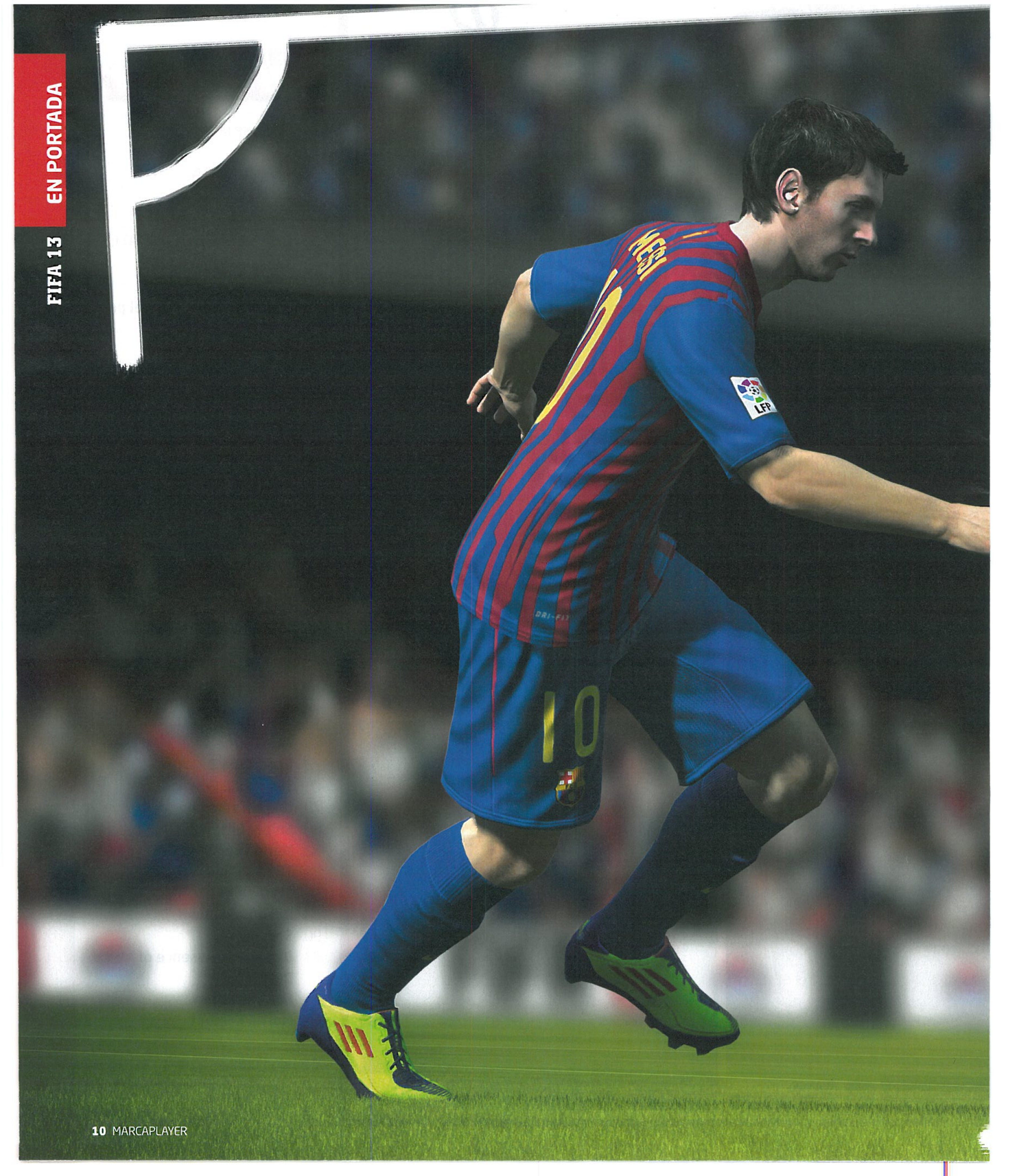
EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y mucho más...


LFP
10

FIFA 13

Del jogo bonito al juego perfecto

Ni Barça, ni Madrid. El mejor fútbol se verá en *FIFA 13*, la versión refinada del mejor simulador balompédico de la historia.

A veces es difícil superar a tu predecesor. Lo hemos visto multitud de veces y la coletilla de "segundas partes nunca fueron buenas" es un gran ejemplo de esto. Sin embargo, parece que EA Sports ha sabido dar con la tecla de la autosuperación en sus últimas entregas de *FIFA*. A tenor de lo que hemos podido ver, la siguiente iteración de esta franquicia va a seguir el mismo camino, el que va directo hacia la gloria.

Parece complicado superar los logros de *FIFA 12*: más de 10 millones de unidades vendidas, una media de puntuación superior al 90% y más de cinco millones de partidos online diarios. Y, sin embargo, parece que tienen la clave, pulir la fórmula de éxito hasta que brille como el auténtico sol. Porque a pesar de todo, *FIFA 12* no era perfecto. El motor de impactos podía mejorarse, la jugabilidad era a veces poco realista, el comportamiento de los jugadores no siempre se ajustaba a la realidad... Por eso los primeros pasos que se han dado para la edición de este año están enfocados a pulir el diamante que Electronic Arts tiene entre manos.

MEJORANDO LO PRESENTE

El primer punto en el que han querido hacer hincapié es en la mejora de las luchas por la posesión. Para conseguir tal fin se están valiendo de dos herramientas. Por una parte, la evolución del motor de impactos, ahora más trabajado y funcional para todas las extremidades (se está buscando humanizar las reacciones y choques de todas y cada una de las articulaciones). Se mejora, además, la mecánica de colisiones entre jugadores, ajustando la importancia de la fuerza, habilidad y equilibrio de cada uno de

Viajamos a Londres para ver en movimiento por primera vez al nuevo simulador futbolísitco de EA Sports. Una entrega que tiene el listón muy alto.


Por Juan García



los deportistas en liza. Por otra parte, también se está cambiando radicalmente la mecánica de control del balón y el primer toque. Si en anteriores *FIFA* vimos como los efectos ambientales y posicionales afectaban a nuestros movimientos, pases y tiros, ahora se está implementando esta mecánica también sobre los controles, haciendo que la habilidad, situación y posición del jugador que recibe determine la calidad del control. Por tanto, se acabaron los pases de 60 metros siempre bien recibidos. Un pequeño paso más hacia el realismo y una buena elección por parte de EA Sports, que pretende dar ahora una mayor sensación de recompensa cuando realicemos un pase y su control correctamente (por resultar algo más complejo).

Esa es exactamente la misma dirección que se está siguiendo con la mejora de la IA a todos los niveles. Para nuestros compañeros atacantes se han implementado nuevos tipos de desmarque y movimientos de ruptura. Ya no será raro ver a un jugador esperando a trompicones un pase para no entrar en fuera de juego, trazando un movimiento circular para buscar la espalda de un defensa o iniciando una carrera solo para crear un hueco en la muralla defensiva del rival. Mientras en *FIFA 12* y anteriores los jugadores

Evoluciona el concepto de fútbol planteado en FIFA 12

UN DUELO EN LO alto en el Calcio italiano.



EL NUEVO SISTEMA DE desmarques será nuestra mejor arma.

El motor de impactos mejorará de forma más que evidente

REALISMO GRÁFICO TOTAL

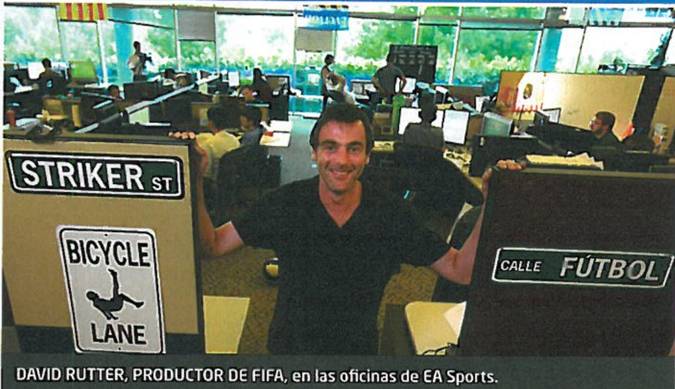
Buscando la imposible, la mejora de los gráficos

CON LA ACTUAL generación de consolas ya casi en sus últimas navidades como estrellas de la función resulta difícil mejorar el apartado gráfico sin desmerecer otras características del programa. De este modo el aspecto de *FIFA 13* será muy similar al visto en la anterior entrega de la franquicia, con una mejora notable, el mayor parecido de muchos de los jugadores con sus homónimos reales. Según las palabras de David Rutter, "contamos con una nueva herramienta que facilita un tanto la inclusión de los rostros de jugadores y su posterior animación". Por tanto, no será de extrañar que por fin aquellos jugadores menos conocidos comiencen a parecerse a quien deberían y dejen de usar facciones que no les pertenecen.

Aun con estas, hemos de tener claro que no se tratará de representaciones perfectas, ya que esas están limitadas a las grandes estrellas y a los jugadores que pertenezcan a los equipos capturados digitalmente por la propia Electronic Arts (tal y como hicieron el año pasado con numerosos equipos de la liga inglesa).



ENTREVISTA CON DAVID RUTTER



DAVID RUTTER, PRODUCTOR DE FIFA, en las oficinas de EA Sports.

"Aún no existe el juego de fútbol perfecto"

DAVID RUTTER, productor de *FIFA* durante los últimos años, es uno de los grandes responsables del alzamiento a lo más alto de esta franquicia deportiva. Charlamos con él sobre el futuro del fútbol virtual

MP: *FIFA 13* se limita a evolucionar el concepto de *FIFA 12*, mientras que este último trató de revolucionar el fútbol virtual. ¿Esto significa que estamos ante una mejora menor?

DR: En absoluto. El año pasado nos esforzamos al máximo para ofrecer la mejor experiencia posible, con un gran número de novedades que resultaran interesantes para el jugador: motor de impactos, nuevo sistema de regates y defensivo, etc. Sin embargo, no resultó un juego perfecto por lo ajustado del proceso de desarrollo. Ahora sí estamos en condiciones de ofrecer todo lo que *FIFA 12* debió ser y, además, añadir un buen puñado de novedades tanto sobre el campo como en lo referente a las opciones de juego.

MP: Entonces, con todas estas mejoras, ¿podría decirse que *FIFA 13* será el juego de fútbol perfecto?

DR: No, no lo creo. Creo que aún no existe el juego de fútbol perfecto y que posiblemente tampoco llegue a existir nunca. Pero lo que sí puedo decir es que el nivel de simulación de *FIFA 13* es superior a todo lo visto anteriormente. De hecho ese es nuestro objetivo este año, conseguir que lo que ocurre sobre el campo se parezca lo máximo posible a la realidad, con las múltiples mejoras de IA y nuevos movimientos que hemos incluido.

MP: ¿Hacia dónde se mueve la franquicia *FIFA*?

DR: En la actualidad estamos completamente enfrascados en el desarrollo de *FIFA 13*, puliendo e incluyendo todas las mejoras que te he comentado y algunas más que anunciaremos próximamente. Por ahora no nos hemos planteado hacia dónde nos moveremos el año que viene, pero la tendencia de EA Sports es la de mejorar la conectividad entre el usuario, el resto de jugadores del mundo y también con los no jugadores. Es un reto interesante que nos gustaría afrontar en los próximos años.

EL POSICIONAMIENTO DE LOS jugadores será aún más importante en los balones aéreos.

Todas las mejoras buscan ofrecer una experiencia de juego aun mucho más real

analizaban la posición constantemente, ahora analizarán la carrera en su totalidad, trazando así movimientos más realistas y complejos. Para compensarlo también se está buscando que la inteligencia defensiva mejore, con apoyos más constantes y un mayor nivel de alerta para nuestros compañeros no controlados. El objetivo final es hacer que el destino de cada jugada resulte impredecible y lleno de alternativas. Sí, justo como ocurre en el fútbol real.

Con el balón en los pies también notaremos cambios, mejorando las mecánicas de protección del balón e incluso la forma de encarar a nuestros rivales. La movilidad de los atacantes con el balón será de 360 grados, con un punto añadido de profundidad al sistema de regates. En cierta manera se ha querido reinterpretar el concepto de protección de la pelota del reciente *FIFA Street*. Una mejora enfocada de nuevo a aportar un extra de realismo.

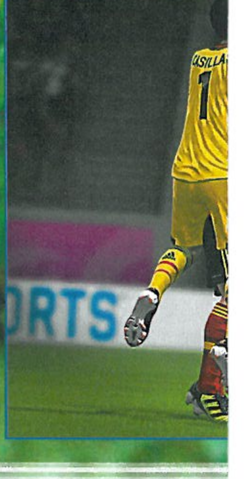
Otra de las novedades que se incluirán en *FIFA 13* son las tácticas para los lanzamientos de falta. Se permitirá que hasta tres jugadores se coloquen sobre el balón, pudiendo realizar distintos movimientos con simples pulsaciones de los botones del mando. Podremos hacer que un jugador salte la pelota y busque el desmarque, dar un toque corto, despistar a la barrera... Las posibilidades para los lanzadores serán muy amplias, igual que ocurrirá con los jugadores de la barrera. Ahora además de moverla lateralmente podremos aumentar o reducir el número de sus integrantes, pedir que nuestros jugadores se adelanten antes de la señal del árbitro, pedir que traten de tapar el pase, etc. Para muchos quizá se trate de una mejora menor, pero lo cierto es que podrá determinar el destino de los partidos.

Lo mismo ocurre con el resto de cambios y mejoras de menor importancia que se han incluido en *FIFA 13*. Es el caso de la mejora en la inteligencia artificial de los árbitros, los porteros o la mayor variedad de situaciones que la CPU es capaz de plantear en cada partido, haciéndola más humana. Sucede lo propio con los nuevos tipos de pases, animaciones (celebraciones, tiros de distintos tipos, amagos...) e incluso la redefinición de las actitudes de los futbolistas sobre el campo, más acordes con su 'talante' sobre el césped.

LOS APOYOS Y DESMARQUES de los compañeros serán mucho más constantes.

NUEVA IA DE ATAQUE y defensa. Resultado, partidos más intensos que nunca.

TAMBIÉN VEREMOS NUEVAS ANIMACIONES y celebraciones creadas para la ocasión.



PARTIDOS MULTIJUGADOR

Un online mucho más global

EN LA edición del año pasado de *FIFA 12* se introdujo una serie de mejoras de gran importancia de cara a los modos de juego online. Nos referimos al EA Sports Football Club, que nos permitía apoyar a nuestro equipo en diversas clasificaciones con nuestros partidos online y offline, y al nuevo sistema de ligas online, un verdadero paso adelante en lo que al fútbol virtual se refiere. Pues bien, parece que Electronic Arts ha visto esta vertiente online como uno de los principales focos de expansión para la franquicia, buscando en *FIFA 13* la mejora en la conectividad entre las diferentes versiones y con distintas plataformas sociales.

Así, podremos subir nuestros goles directamente a nuestras cuentas de Facebook y Youtube, comparar puntuaciones con los usuarios de otras plataformas y conectar con fans de todo el globo de nuestro equipo favorito, además de con las noticias del mundo del fútbol de una manera mucho más directa y sencilla. Si bien los detalles concretos sobre esta característica aún no se han confirmado plenamente, debiendo esperar al próximo E3 para conocerlos al dedillo.



Co
co
en



SI EL PULPO PAUL levantara la cabeza diría que esto es lo que va a ocurrir en la EURO 2012.

sigue que España serve su corona a UEFA Euro 2012

UEFA EURO 2012

ES AÑO de Eurocopa, Es año de Eurocopa. A nadie le debería sorprender que EA Sports repita su práctica de sacar una entrega de FIFA de selecciones nacionales al acercarse una competición oficial de alto nivel, como es el caso de la Eurocopa de Ucrania y Polonia de este verano. Sin embargo, en esta ocasión con UEFA Euro 2012 ha querido dar un giro de tuerca a su forma de ofrecer su producto. Ha dejado de lado el formato físico para convertirlo en una expansión de la entrega anual. Para comenzar a jugar -habiéndolo comprado y descargado antes, claro-, entramos en los menús de FIFA 12, y ahí estará el juego como "uno más".

UEFA Euro 2012, a diferencia de anteriores entregas en las que se notaba un cambio en la jugabilidad respecto a la entrega anual correspondiente a ese año, no hace de puente entre FIFA 12 y FIFA 13, no nos permite anticipar hacia donde se dirige este último, principalmente porque al ser una expansión utiliza la misma base jugable que FIFA 12. De ahí que de lo que toque hablar realmente sea de lo que los diferencia: los modos de juego, los equipos y los campos de fútbol que pisaremos.

Antes de nada, toca recordar que hay selecciones nacionales presentes en el juego que no cuentan con licencia oficial -24 de un total de 53-, algo a lo que EA no nos tiene acostumbrados y que es posible que a más de uno le eche para atrás. Sin embargo, el juego cuenta con unos entretenidos modos que buscan hacernos sentir la presión de competir, aparte de los clásicos partidos rápidos y modos online para disputar partidos contra otros jugadores. Disponemos de la modalidad que nos mete de lleno en la fase final con los grupos reales que salieron de los bombos el pasado mes de diciembre y con los ocho estadios oficiales, o lo que es lo mismo, el torneo que al ganador le concede la gloria europea; de desafíos que nos permiten revivir momentos clave que se dieron en los partidos de las rondas previas, como resultados en contra que necesitan ser remontados, poniéndonos en un más apuro en alguna ocasión; y del modo Expedición.

Este último es, sin duda, lo más novedoso y destacado que nos ofrece este UEFA Euro 2012. Al iniciar este modo se nos entrega un equipo -que podemos personalizar a nivel de nombre, equipación...- compuesto por jugadores de una calidad futbolística bastante limitada. Pero ahí está la gracia de este modo, ir mejorando el equipo con "fichajes" e ir avanzando hasta convertirnos en campeones. Al derrotar a una selección nacional (para completar el modo al 100% se nos obliga a ganar a cada una tres veces), le "robamos" uno de sus jugadores y se nos abren nuevos caminos para enfrentarnos a otros equipos -en un mapa de Europa se nos indican las rutas disponibles que podemos tomar-. Pero ojo con la derrota, que si perdemos, la ruta correspondiente desaparece. Un modo de juego que nos ofrecerá muchas horas de diversión balompédica.



BIOSHOCK INFINITE SE RETRASA A 2013

La próxima entrega de la saga *Bioshock* verá la luz finalmente el 26 de febrero de 2013. Según declara Ken Levine, director creativo de *Bioshock Infinite*, la espera traerá un juego "todavía mejor".



ANUNCIADO UN JUEGO DE LOS VENGADORES

Ubisoft y Marvel han llegado a un acuerdo para desarrollar el videojuego *Los Vengadores: Batalla por la Tierra*. Tendrá 20 personajes disponibles y será lanzado para Kinect de Xbox 360 y Wii U.

PRE E3

E3 2012 ¿ESPERANZA O CHASCO?

Se acerca, un año más, la feria de videojuegos más grande del planeta, en una edición que promete novedades jugosas. ¿Cumplirá las expectativas?

Todos los años por estas fechas, cuando llega el mes de mayo, los periodistas especializados y aficionados a los videojuegos en general, nos ponemos muy tontitos. Y no, no es por la primavera, sino porque se acerca el E3 (Electronic Entertainment Expo), la feria de Los Angeles que hace temblar cada año al sector videojueguil. La edición 2012 se celebrará en el Convention Center de la ciudad californiana entre los dias 5 y 7 de junio, aunque el lunes 4 ya hay programados eventos importantes en torno a la misma, como las conferencias de algunas editoras.

¿Y qué podemos esperar este año del E3?, nos preguntamos todos mientras recordamos los chascos de las ediciones inmediatamente anteriores... Pues parece que mucho. Y es que la actual generación de videoconsolas huele a fiambre que hecha para atrás y ya va siendo hora que Sony y Microsoft enseñen qué tienen entre manos para dar el relevo a las flamantes, pero obsoletas, Playstation 3 y Xbox 360. Y se dice y se cuenta que este será el E3 de las máquinas futuras, esas máquinas que, de no presentarse en esta feria, ¿cuándo se lanzarían?, ¿en navidades de 2015? Ya os digo que si no vemos PS4 y Xbox720, o cómo quiera que se llamen los engendros, no habrá merecido la pena el viaje.

Porque Nintendo es otro cantar, ya que la compañía nipona ya hizo los deberes el año pasado y presentó Wii U para dar sentido a su propia cuenta de generaciones. Pero esperamos que la máquina ya sea una realidad y podamos toquetearla, manosearla y ver sus juegos en movimiento.

En todo caso, además de los rumores y el humo propio del E3, sí que sabemos que allí nos encontraremos con el Jefe Maestro y *Halo 4*, con Kratos en *God of War Ascension*, con Connor en *Assassin's Creed III* y con Mario en un nuevo *Super Mario* para Wii U, entre muchas otras novedades ya confirmadas. Pero, ¿y las sorpresas?, porque el éxito de un E3 se mide en función de sus sorpresas. Ya veremos, y os lo contaremos el mes que viene. ■ > ***G. Maeso***



PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

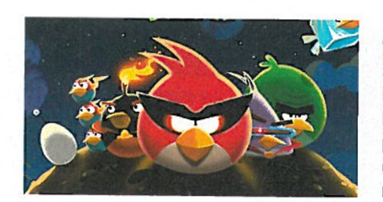
twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



DISHONORED SALDRÁ EL 12 DE OCTUBRE EN EUROPA

Bethesda le ha puesto ya fecha de salida a *Dishonored*, título que está desarrollando Arkane Studios. Este videojuego de acción en el que encarnaremos a un asesino llegará al continente europeo el próximo 12 de octubre.



ANGRY BIRDS, MIL MILLONES DE DESCARGAS

Rovio, la compañía detrás del éxitoso Angry Birds, ha anunciado que su franquicia de pájaros cabreados ha superado la ingente cantidad de mil millones de descargas y que nuevas cosas increíbles llegarán muy pronto.



JUNE 16

LAS TRES GRANDES
LAS CONFERENCIAS

ANTES DE QUE SE abran las puertas del Convention Center se celebran las conferencias de las editoras. El 4 de junio a las 9:00 en The Galen Center se celebra la de Microsoft. Ese mismo día a las 18:00 se celebrará la de Sony en el Memorial Sports Arena. Nintendo celebra la suya el 5 de junio a las 9:00 en el Nokia Theatre. Sígue-las en sus páginas webs oficiales, Xbox Live, PSN...

JUNE 16

ANUNCIANDO BOMBAZOS
LOS THIRD PARTIES

Pero no solo las tres grandes presentan sus novedades en conferencias privadas fuera del Convention Center. También algunas editoras 'third parties' lo hacen, sobre todo las editoras más grandes. Electronic Arts, por ejemplo, celebra la suya el 4 de junio a las 13:00 en el Orpheum Theatre y Ubisoft lo hará ese mismo día 4 a las 15:00 en Los Angeles Theatre. Hora local de Los Angeles. Atentos a sus páginas webs oficiales para seguirlas en directo.

Sony, algunos tanto...

"Únete a la experiencia PlayStation en este E3, donde mostraremos el futuro del gameplay con más de 20 novedades"

Página web oficial PlayStation

Valve, ...y otros tan poco

"No realizaremos anuncios de nuevos productos en el E3 2012. Nada. De verdad. Ni Half Life 3, ni Portal 3, ni Left 4 Dead 3..."

Doug Lombardi, Valve

CON MARCA PLAYER Y EL MUNDO
¡SÍGUELO CON NOSOTROS!

Hasta cuatro miembros de la redacción de Marca Player estaremos en Los Angeles entre los dias 2 y 8 de junio siguiendo toda la actualidad de la feria. Así, contaremos todo lo que pasa de manera inmediata a través de nuestras web y redes sociales. Sigue toda la actualidad del E3 2012 minuto a minuto en **www.marcaplayer.com** y también en **www.elmundo.es/elmundo/navegante.html**



El E3 2012 al minuto en nuestro Facebook oficial de Marca Player.



Nuestro Twitter *@marcaplayer* y el de nuestros corresponsales *@gusinexceso, @ginatost, @dsanzverjano, @jaumeesteve*



MINECRAFT: XBOX 360 EDITION BATE RÉCORDS

La adaptación del exitoso juego de construcción a Xbox 360 ha roto el récord de descargas en sus primeras 24 horas en el bazar de Xbox Live Arcade. El título, desarrollado por 4J Studios y Mojang, le arrebata así el récord al reciente *Trials Evolution*.

CROTEAM CONFIRMA QUE SERIOUS SAM 3 PARA 360 NO ESTÁ PARADO

El estudio desarrollador de *Serious Sam 3*, Croteam, ha subrayado que la adaptación del juego a Xbox 360 sigue en desarrollo. Comentan que desde que se puso a la venta la versión de PC están trabajando en ella, a la vez que declaran que están valorando la posibilidad de lanzarlo en PS3.

MI E3

PARA GUSTOS, COLORES

Del 4 (ES EL 5, PERO EL 4 PASAN COSAS!!) al 7 de Junio se celebra en Los Ángeles la feria de videojuegos más grande del mundo, el E3. Es la cita para todos los que sentimos pasión por este mundo, desde los que nos dedicamos a ello y podemos asistir al evento, como los jugadores de todo el mundo que ven los streamings en las páginas oficiales, y los artículos en webs y blogs.

Todos estamos pendientes de lo que ocurre esos días en el E3, y por eso es normal que cada año, a pocas semanas del evento, se empiecen a escribir artículos y tweets acerca de lo que van a presentar las diferentes plataformas.

Se dice que es un mal E3 si ninguna empresa presenta una plataforma de videojuegos nueva. El año pasado, tuvimos la presentación de la PS Vita, y este año suenan campanas a que Microsoft va a presentar una XBOX 720, aunque los rumores más intensos dicen que va a ser una pequeña reedición de la que conocemos actualmente con Kinect integrado, como ya hicieron con el paso a la Slim, integrando la Wifi. Además, nos gustaría ver ese Halo 4, ya que queremos al Jefe Maestro de vuelta con algo que no sea una reedición.

Valve, por su parte, ha desmentido que fuera a presentar nada, por lo que nos quedaremos sin un *Portal* nuevo, ni *Half Life 3* (ooootro año más), ni la llamada "Steam Box", un dispositivo para jugar a videojuegos en la nube. Aunque claro, Valve es una empresa que trolea bastante a sus seguidores, así que no se sabe.

Después de la presentación confusa del año pasado con Nintendo, esperamos que nos aclaren más cosas de la Wii U, y no ver solamente un mando. Es muy poco alentador no conocer nada más en un año sobre la siguiente consola de la empresa que ha llevado los videojuegos a la mayoría de hogares que no habían jugado nunca. Además, queremos conocer un nuevo *Pikmin*, el nuevo *Kingdom Hearts*, y ese *Super Mario* que seguro saldrá con la Wii U. Todo a su tiempo.

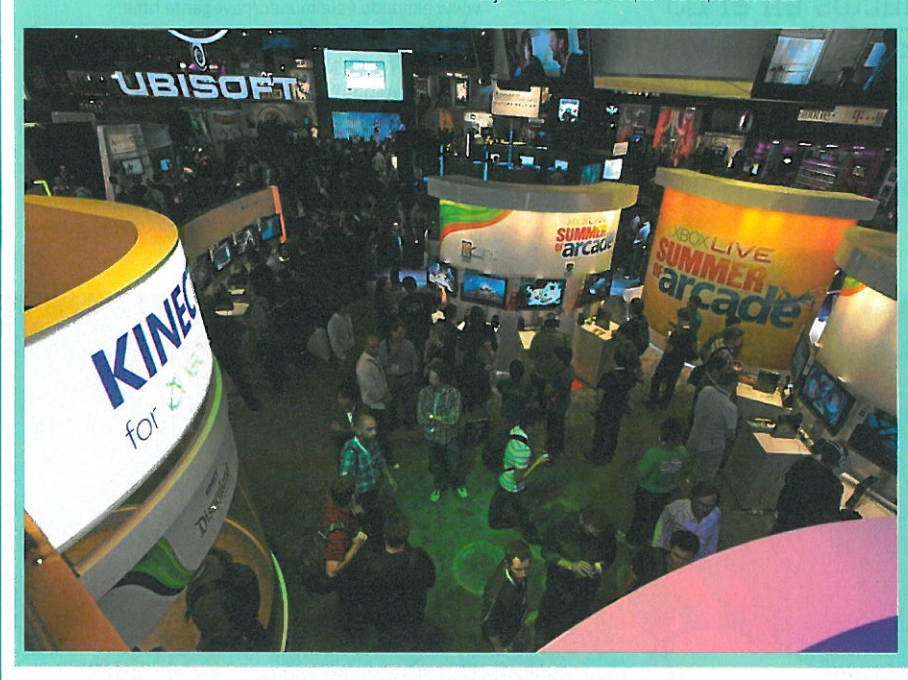
Por su parte, Sony nos tiene esperando su *Last of Us*, que ya se esperaba para el E3 del 2011, un *Infamous 3*, un *Gran Turismo*, una reedición de *Syphon Filter* de PS2.

Para otro de los juegos más esperados, *Bioshock Infinite*, ya sabemos que no lo veremos, porque se retrasa su lanzmaiento a 2013. Hablando de Bioshock, se habla de una versión para PS Vita, que esperemos aumente su catálogo de juegos AAA.

Aunque ya se han filtrado trailers, *Black Ops 2* (por cierto, ¿caballos en un *Call of Duty*?!), lo nuevo de *Assassin's Creed* y *GTA 5*, esperemos que sean la guinda del pastel y podamos, finalmente, ver un gameplay en condiciones. No se puede valorar un juego por su trailer, recordemos el caso *Dead Island*.

¿Os acordáis de ese *Metal Gear Rising* que parecía un *Fruit Ninja* mejorado? El protagonista se dedicaba a cortar sandías con mucha precisión, y podíamos ver un poco de reconocimiento gestual en los movimientos. Todos esperamos que Kojima haya avanzado con su proyecto de *Revengeance*.

Microsoft, Sony, Nintendo, Ubisoft, Electronic Arts y muchas otras están, ahora mismo, preparando lo que va a ser nuestro 2013 a nivel de juegos, y no podemos dejar de soñar con lo que nos depara este E3.







jmvmail@gmail.com







EPIC GAMES CELEBRA SU 20º CUMPLEAÑOS

Por esta razón, la compañía ofrece la oportunidad de descargar gratis desde su página web un total de 20 temas musicales de juegos como *Gears of War, Bulletstorm, Unreal...*



SONS OF ANARCHY, EN CONSOLAS

La exitosa serie de televisión estadounidense Sons of Anarchy tendrá finalmente videojuego en consolas, no en navegador como tenían previsto en un principio.




Bernardo Hernández
@WebVyC
Videojuegosyconsolas.com

GOD OF WAR: ASCENSION

EL INICIO DE TODOS LOS TORMENTOS

El anuncio de la nueva entrega de *God of War* ha sido recibido con alegría y a la vez con sorpresa por su principal novedad: el multijugador. Según el estudio, es "la aventura más ambiciosa" de la serie.

El juego que se traen entre manos SCE Santa Monica Studio, *God of War: Ascension*, no continuará la historia donde se quedó la tercera parte, sino que en esta ocasión será una precuela, un título que nos sumergirá en los tormentos de Kratos cuando aún era humano, en el origen de todo. Pero poco más ha trascendido sobre el modo campaña; todo el protagonismo hasta el momento se lo ha llevado el novedoso multijugador, que hará acto de presencia en un *God of War* por primera vez. Según el estudio, quieren trasladar los atributos de la campaña que hicieron triunfar a la franquicia al multijugador, el cual se podrá jugar tanto offline como online.

Se podrán disputar partidas de 2 a 8 jugadores, en las que todos los participantes serán jugadores de carne y hueso, nada de bots para llenar huecos. Habrá disponibles cuatro modos de juego, que irán desde partidas duelo 1vs1 hasta enfrentamientos por equipos. Pero la cosa no se quedará ahí. El multijugador incluirá un sistema de progresión que permitirá a los jugadores personalizar a sus personajes -empezando por el dios al que quieren unirse- conforme suban de nivel.



EN EL MULTIJUGADOR NO aparecerá Kratos como personaje.

EDICIONES PARA RICOS

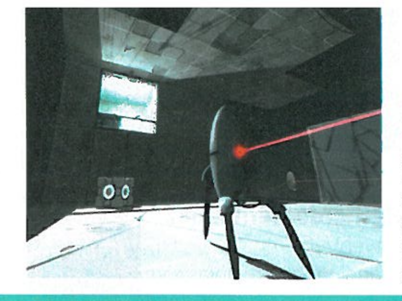
Podemos estar de acuerdo en que las ediciones coleccionista pueden ser algo más caras que las ediciones normales o los juegos digitales ya sea por el contenido extra que ofrecen o por la exclusividad de la misma.

Pero si creías haberlo visto todo en ediciones coleccionista, estás equivocado. Lo último anunciado por Capcom en Japón es la llegada de una edición exclusiva de *Resident Evil 6*. No estamos hablando de la clásica edición coleccionista con libro de arte y música. Tampoco hablamos de la versión que viene con una figura en resina. Estamos hablando de una edición en la que viene incluida la chaqueta de cuero de Leon S. Kennedy.

Si, habéis leído bien. La edición exclusiva que quiere vender Capcom en territorio nipón con la chaqueta de Leon S. Kennedy tendrá un coste de tan "solo" 105.000 yenes, lo que equivale aproximadamente a unos 1.000€. Ni que decir tiene que el precio de la edición de 150€ nos parecerá absolutamente irrisorio frente a esta.

Podrán disfrutar de esta edición 5.000 fans de la saga (que quieran desembolsar esta ingente cantidad de dinero, claro está), que podrán elegir su talla (¡qué menos!) yendo de la S a la XL. Lo que me pregunto es si llegará algún día a Europa... Una vez más, lo dudo.

Ahora bien, ¿creéis realmente que tener una chaqueta de cuero fabricada no sé sabe cómo y con una etiqueta oficial de *Resident Evil* justifica el precio? No lo sabremos hasta ver y palpar la chaqueta, pero de lo que sí estoy seguro es de que si os acercáis al peletero más cercano de vuestra casa y se os antoja disfrazaros de Leon S. Kennedy, os hará una chaqueta igual de buena o mejor ¡y a un precio bastante más asequible!



35.000 MAPAS NUEVOS PARA PORTAL 2

En tan solo dos días, gracias al editor de puzles de la aplicación gratuita Perpetual Testing Initiative, *Portal 2* ha conseguido 35.000 mapas caseros. Más de 1,3 millones de descargas ha tenido este material nuevo, reinventando así este juego.



250.000 USUARIOS EN LA FX CLASSIC STORE

FX Interactive ha comunicado que 250.000 usuarios se han registrado en la FX Classic Store desde que fuera inaugurada el pasado 30 de septiembre. Para celebrarlo, lanzan una oferta en la web hasta el 31 de mayo.

EL VALOR DE LAS IDEAS ORIGINALES

EL SALVAJE OESTE DE LOS JUEGOS 'INDIES'

Entrevistamos a Jenova Chen, uno de los creadores de *Journey*, la gran sorpresa independiente del 2012.



Los exitosos *Limbo* o *Minecraft* son la punta de lanza de la corriente alternativa de los desarrolladores independientes. Hablamos con Jenova Chen, cofundador del estudio That Game Company, que también nos ha 'regalado' el maravilloso *Journey*, sobre las claves de esta tendencia. Lo independiente está de moda. Ya no es dominio exclusivo de los eruditos del sector el conocimiento sobre desarrolladores y títulos 'indies', y han sido éxitos rotundos. Este 'submundo' dentro del gran circo de los grandes editores cada vez es más importante, y ahí están los movimientos que están haciendo compañías como EA o Zynga de cara ampliar su 'porfolio' de productos.

Pero no sólo es el negocio lo que está llevando a esta apuesta por lo 'indie'. También lo es la creatividad. Y hablando de este factor, una de las voces más autorizadas es Jenova Chen. Y no lo decimos nosotros, sino todos los jugadores que lo han adquirido y que lo ha convertido en el título más descargado en menos tiempo en toda la historia de PlayStation Store.

Para Chen, el proceso creativo de un videojuego comienza "con una emoción que queremos transmitir al jugador y que evolucionamos hasta el final innovando continuamente". "Intentamos investigar sobre cosas que aún no hayan sido exploradas. Esa es la clave". Este hecho, afirma, les diferencia diametralmente de los juegos AAA, ya que en ellos "se deben condensar buenos gráficos, excelente música, muchos movimientos, etc. Esto hace que la visión de su mensaje se vuelva borrosa. Nosotros somos claros y directos", comenta. Lo que dice Chen es cierto, los juegos de That Game Company son diferentes. Lo vimos ya en *Cloud*, *Flow*, *Flower* y ahora con *Journey*. En este último no hay normas ni indicaciones. Cuando comienzas sólo sabes que debes seguir adelante hacia una montaña de luz, y no porque te lo hayan advertido con largos diálogos o cinemáticas de miles de millones de polígonos. Es el movimiento de la cámara y el entorno los elementos críticos. Para Chen, el segmento independiente es como el salvaje Oeste. "Aquí todo está por explorar", afirma. Para él, todo reside en el ARTE: "Se trata de comunicarnos con otro ser humano a través de un medio, sea el que sea. Pueden tener un significado o hacernos sentir emociones poderosas. Los juegos, llamémosles 'manufacturados', no están hechos para llevar un mensaje claro".

> *Gina Tost*





FRIMA STUDIOS REVELA ZOMBIE TYCOON 2: BR

Frima Studios ha anunciado el RTS *Zombie Tycoon 2: Brainhov's Revenge* para PS3 y PS Vita. Esta secuela del juego de PSP *Zombie Tycoon* ofrecerá juego cruzado entre las plataformas. Saldrá a principios de 2013.



SONIC Y LA ROJA

Cool Think Licensing ha diseñado en exclusiva para Carrefour cuatro camisetas en las que la mascota de SEGA anima a la selección española de fútbol de cara a la Eurocopa de este verano.

IAN DALLAS

'THE UNFINISHED SWAN'

Ian Dallas, responsable del estudio Californiano de desarrollo de videojuegos Giant Sparrow, es un desarrollador que está en boca de todos debido a su próximo juego. Está fuera del circuito convencional y busca con sus juegos que la gente tenga experiencias diferentes a las que ha sentido antes. Y desde hace ya algunos meses prepara la salida de su primer videojuego, 'The Unfinished Swan'.

Este título se engloba dentro del grupo llamado 'indie', donde hemos podido ver algunas maravillas en los últimos dos años. Juegos como Braid, Limbo, Super Meat Boy, Journey o Fez son diferentes; el jugador no se emborracha de cinemáticas y grandes efectos especiales, sino de una 'jugabilidad' diferente y unos gráficos que van desde lo más 'mono' hasta lo más 'tenebroso', según el paquete total del juego.

Para Dallas, los videojuegos independientes con música y gráficos bonitos no tienen porque ser arte aunque sí artísticos. "Algunos videojuegos son creativos con la intención de ser divertidos y desafinantes. Cuando quieres crear este tipo de juegos es una experiencia que tienes en la cabeza, pero que debes transmitirla en un juego".

¿Qué es 'The Unfinished Swan'?

'The Unfinished Swan' trata de un joven que persigue un cisne y se cuela en un mundo imaginario, blanco. A partir de ahí puede disparar pintura para descubrir su entorno y lo que le rodea. El reto está en explorar qué hay en este nuevo mundo, sus criaturas.

Es una especie de Alicia en el País de las Maravillas que intenta descubrir el mundo o la dimensión en la que se encuentra. "El juego funciona con PS Move, aunque también podemos usar el mando analógico para jugar", comenta Ian Dallas mientras afirma que aun no hay fecha de salida, pero que esperan que sea en este mismo año 2012, ya que el 'teaser' está despertando tanta curiosidad en Internet que no pueden esperar más.

Estos videojuegos no aparecen de la noche a la mañana porque a alguien se le haya iluminado la bombilla. Si le preguntamos cómo se les ocurrió la idea, dice que empezaron "tirando bolas de pintura a una caja blanca". "Jugamos con juguetes, no tenemos miedo e intentamos usar la tecnología como lo haría la gente", afirma Dallas.

Nuevo medio

Su empresa está investigando un medio nuevo, intentando aportar algo de valor al mundo de los videojuegos desde su perspectiva. En su blog, a lo largo de las últimas semanas, se han podido ver las fotografías de sus pruebas artísticas para saber cómo tenían que ser las manchas de pintura de 'The Unfinished Swan' cuando caían según en qué angulos, y a según qué velocidad. Una investigación que recuerda a equipos forenses para poder desarrollar un videojuego independiente.

"Nosotros somos una empresa muy pequeña rodeados de otras empresas de desarrollo de videojuegos 'indie'. A veces necesitamos 'hacernos notar' un poco", comenta Ian Dallas. "Es cierto que no somos un equipo como los que desarrollan Mass Effect, pero somos entre 7, 12 y 15 personas y tenemos un reto en cómo comunicamos nuestra visión a los demás", añade.

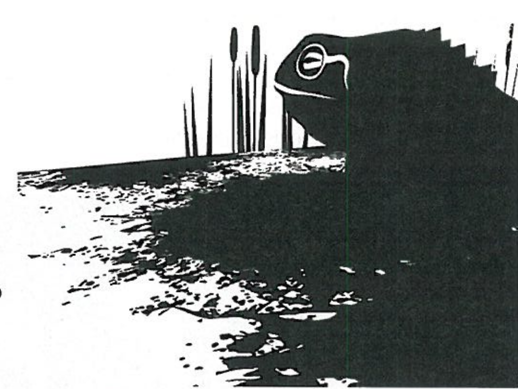
"Los grandes equipos saben cómo va a ser su 'shoote'r, o su RPG, pero nosotros no sabemos cómo van a ser nuestros juegos hasta casi el final del desarrollo", añade. "No son juegos convencionales".

Lo que destaca

Para Ian Dallas los videojuegos artísticos siempre destacan en una parte, aunque no siempre sea la más evidente: "Salió un juego, creo que se llamaba 'Deep Blue Sea' que era sólo audio, sobre un monstruo marino en el fondo del océano. En este juego, pensarás, que lo único importante era el sonido, pero había una historia increíble detrás", apunta.

"Yo diría que lo más importante de un videojuego es el color; es decir, los gráficos son importantes, pero el color de la paleta que escojas es lo que marcará el carácter de tu juego", asegura Dallas. "Por ejemplo, los colores que han escogido en 'That Game Company' para Journey marcan la diferencia del juego y lo que quieren transmitir".

Mientras, su esperado videojuego está desatando la curiosidad de todos los jugadores de la Red, que esperan la publicación de una fecha oficial de salida para este juego de PlayStation.





AW'S AMERICAN NIGHTMARE PARA PC YA TIENE FECHA

Remedy ha anunciado el 22 de junio como fecha de lanzamiento para la versión de PC de *Alan Wake's American Nightmare*. Este título, spin-off de *Alan Wake*, está disponible en el bazar de Xbox Live desde el pasado mes de febrero a un precio de 1200 MSP.



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 DARÁ UN SALTO AL FUTURO

Activision ha anunciado que la próxima entrega de la saga *Call of Duty* estará ambientada en el año 2025, en una ficticia nueva Guerra Fría, y que será lanzada el 13 de noviembre en Xbox 360, PS3 y PC. El modo zombi no faltará a su cita y estará presente en *CoD: Black Ops 2*.

UN LIBRO SOBRE LA EDAD DE ORO DEL 'SOFT' ESPAÑOL

CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR

Jaume Esteve está a punto de lanzar su libro "Ocho Quilates" en el que explica la historia de la edad de oro del software en España. Hablamos con él sobre el ayer y hoy de nuestra industria, porque no hay nada como conocer una época que recuerda a la actual.

Hasta la fecha no se había escrito ningún libro que explicara la historia de los videojuegos en español de la manera como lo ha hecho Jaume, en la que desmiente las leyendas, las contradicciones y datos erróneos. Él ofrece en un único tomo una crónica que repasa todos esos años en los que tuvieron cabida personajes que aún ocupan nuestras conversaciones, como Commandos, los Commodore, los ZX Spectrum o ERBE. Porque si existe poca literatura alrededor de los videojuegos, "Ocho Quilates" recorre desde los ochenta hasta nuestros días.

Cuando le pedimos a Jaume que se quede con una anécdota de esa época, nos cuenta que durante la comercialización de El Misterio del Nilo en Inglaterra, de Made in Spain, en el año 86, la empresa ya había tenido problemas de royalties con sus juegos anteriores Fred y Sir Fred, por lo que lo habían publicado en España sin la intención de comercializarlo fuera. Un día recibieron un telegrama de uno de los programadores de Firebird, un estudio inglés que les ofreció dinero por el juego, así que llegaron a un acuerdo para comercializarlo en el Reino Unido. Al final de la historia ni dinero ni nada. Volvieron a tener problemas con el cobro de royalties una vez el juego salió del país.

Viendo esta anécdota nos preguntamos si con todo lo que leemos y oímos en los medios a diario no estamos viviendo una

LA PORTADA DEL LIBRO 'Ocho Quilates' cuenta con una impresionante ilustración de Alfonso Azpiri.



FOTO: ROBERTO GARCÍA

LA GAMESCOM'12 SE QUEDA SIN LA PRESENCIA DE SEGA

SEGA ha confirmado que no estará en la Gamescom 2012, la feria europea de videojuegos, porque el calendario de sus juegos no funciona con las fechas programadas para la feria. Sin embargo, la compañía deja la puerta abierta para asistir a futuras ediciones.



GEEK GEEK

dime que te encantan :)

Gina Tost
Twitter @ginatost

nueva época dorada del software en nuestro país. "Hay quien incluso dice que la época dorada es esta y que lo de los ochenta no tenía nada de especial. Si nos centramos en la producción actual, sin ninguna duda, esta es la edad de oro del software en España. Se hacen buenos juegos tanto a nivel superventas como en propuestas más pequeñas. Quizá lo único que nos falte sea un tejido industrial a la altura del que había en los ochenta, con cuatro grandes estudios capaces de bombardear el mercado a lo largo del año con muchos productos. Lo más difícil, sobresalir, ya lo hemos conseguido. Ahora nos toca ser constantes para que el videojuego español no sea una anécdota que suceda cada X meses", cuenta Jaume, que ha visto como desde FX Interactive (*New York Crimes*), Novarama (*Invizimals*), Mercury Steam (*Castlevania*), Bitoon (*Basket Dudes*) o Over the Top Games (*Fancy Pants Adventure*) saben tocar todos los palos de la baraja, desde un triple A a un free-to-play.

¿Qué podría pasar para que nuestra industria se consolidara actualmente y no fuera una anécdota con un principio y un final como en los ochenta? Jaume explica que las subvenciones podrían ayudar. De hecho, que los videojuegos ya se consideren legalmente como cultura es un gran paso, pero a la larga no es un modelo sustentable. Necesitamos un marco que favorezca la creación de estudios, sobre todo pequeños y medianos para dar consistencia a nuestra industria. Estamos jugando una partida con unos productos que utilizan hasta nuestros abuelos en redes sociales, teléfonos inteligentes o tabletas. pero hay que consolidar la industria. ■ > ***Gina Tost***

Opinión



El hype en la industria del humo

Puede que aún no lo hayamos visto, o que no lo tengamos claro, pero la industria del videojuego es muy parecida a la del cine: se basa en vender humo, pero sin el apoyo del star-system hollywoodiense.

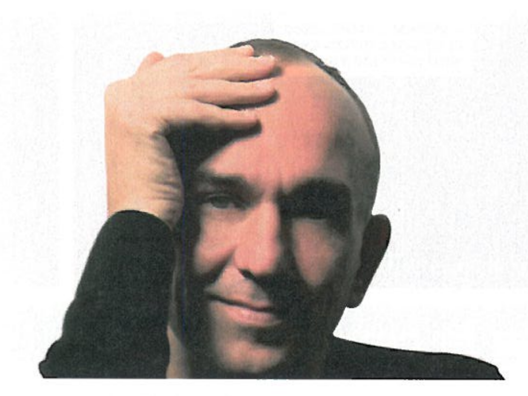
Cuando hablo de mi admiración hacia Peter Molyneux, lo primero que me espetan es: "Ese hombre es un vendedor de humo". Puede. Lo acepto. Pero eso me ha llevado a plantear que muchos no tenemos claro en qué consiste esta industria, y no veis que lo que realmente ocurre es que está sustentada, mayormente, en algo que no existe aún, sombras de lo que podría ser el futuro.

En todas las revistas, blogs, webs, foros, hablamos de productos que no existen, de juegos de los que hemos oído hablar y de títulos que tardan cuatro años en llegar. ¿De qué hablamos entonces?

¿Vosotros creéis que cuando hace tres años el amigo Hideo Kojima hablaba del simulador ese de cortar sandías llamado *Metal Gear Rising: Revengeance* lo hacía porque no aguantaba más el secreto? No. Para ello tiene una cuenta en Twitter. Esos movimientos se hacen para que a más de uno le crezca un bultito timidín en los pantalones.

Lo mismo ocurre cuando Kevin Levine dice que el nuevo *Bioshock* va a revolucionar su género. Es el equivalente a Molyneux cuando dice que *Fable: The Journey* no es un tren de la bruja y que tienes la misma libertad de movimientos que tenías en las ediciones anteriores. Supongo que ser Sir y el acento inglés no juegan a su favor.

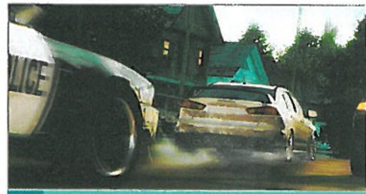
No me canso de repetirlo: No podemos valorar un videojuego sin haberlo probado porque los que nos los venden saben dónde van a pillarnos con el máximo hype. Ya tengo ganas de ver en este E3 como seguimos cayendo en su trampa, y al mismo tiempo decir: "No le creo, es un vendedor de humo".





TOP5

Estas son las mejores franquicias de conducción arcade para vosotros. Se basa en vuestras opiniones publicadas en Facebook.



1 NEED FOR SPEED

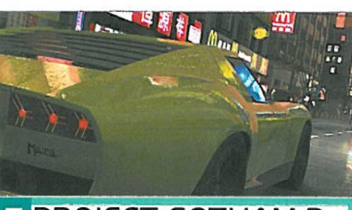
NECESIDAD DE VELOCIDAD

Franquicia de Electronic Arts reconocida a nivel mundial, con numerosas entregas lanzadas desde su nacimiento en 1994. Las persecuciones policiacas, el tuneo de coches, las carreras callejeras y a campo abierto son algunas de las opciones que ha ofrecido NFS.

2 MARIO KART

OJO CON LAS TORTUGAS

Mario Kart, de Nintendo, ofrece diversión sin complicaciones y se caracteriza por su sencillo manejo de los karts y el gran aliciente de los ítems, que son capaces incluso de cambiar el resultado de una carrera en la línea de meta.



3 PROJECT GOTHAM R.

ATRAVESANDO CIUDADES

Debutó en Xbox en el año 2001. Cuatro fueron las entregas desarrolladas por Bizarre Creations antes de cerrar sus puertas. Mientras corríamos por las ciudades en busca de la victoria, se premiaba con puntos Kudos a aquellos más diestros en la conducción.

4 RIDGE RACER

DERRAPAR ES UN PLACER

La longeva franquicia de Namco Bandai, que nació en el año 1993 y cuenta con más de 20 títulos publicados desde entonces, es famosa en el género arcade principalmente por su jugabilidad apoyada en constantes derrapes.

5 BURNOUT

FRENÉTICA CONDUCCIÓN

Franquicia desarrollada por Criterion Games en la que destaca su endiablada sensación de velocidad al volante -ayudada por el siempre bienvenido turbo- y las brutales colisiones.



THQ ANUNCIA EL JUEGO COMPANY OF HEROES 2

THQ ha confirmado el desarrollo del título de estrategia *Company of Heroes 2* para PC. Tendrá lugar en los conflictos del frente este de la II Guerra Mundial. Controlaremos al Ejército Rojo contra los nazis. Está previsto para 2013.



STAN LEE EN EL JUEGO DE SPIDER-MAN

El creador de Spider-Man y de otros héroes de cómic aparecerá en *The Amazing Spider-Man* como personaje jugable en una misión especial en la que le veremos hacer uso de las telarañas.

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE NY CRIMES

Por Carlos Uriondo.
Puedes ver el vídeo completo en la web ***www.losprimeros10.es***



ALGO MALO HA PASADO EN DON QUICHOTTE



HENRY ESTÁ PREOCUPADO POR CIERTOS SUCESOS



Y VA A INVESTIGARLOS



CADWAY STATION ES UN LUGAR MUY EXTRAÑO



Y EL PELIGRO ACECHA

Apaga la consola

CÓMIC MAYO



MASS EFFECT: INVASIÓN

La estación espacial Omega gobernada por la Reina Pirata, Aria T'Loak, un antro de vicio pero a la vez un punto clave en la galaxia, es atacada por una nueva amenaza liberada por Cerberus. Aria tendrá que hacer uso de todo su poder y crueldad para proteger su hogar.

CINE 25 DE MAYO



MEN IN BLACK 3

Vuelven los hombres de negro. El agente J (Will Smith) se ve obligado a viajar al pasado, a 1969, para salvar al agente K (Tommy Lee Jones). Una vez allí, tendrá que trabajar en equipo con el joven agente K, a la vez que descubrirá importantes secretos.

LIBRO YA A LA VENTA



AC: LA CRUZADA SECRETA

La exitosa saga *Assassin's Creed* recibe una nueva novela: La cruzada secreta. Nicolás Polo, padre de Marco, desvela una historia que lleva toda su vida guardando, la de Altair, un formidable asesino que se sumergirá en una dura e intensa misión por Tierra Santa.



ANUNCIADO THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

NeocoreGames ha anunciado *The Incredible Adventures of Van Helsing* para Xbox Live y PC, un RPG de acción que se desarrolla en el siglo XIX, en una Europa fantástica, llena de magia. Nos embarcaremos en una misión a Borgovia en la que nos enfrentaremos a todo tipo de monstruos.



HITMAN ABSOLUTION YA TIENE FECHA DE SALIDA

Hitman Absolution será lanzado el 20 de noviembre en Xbox 360, PS3 y PC. Además, IO Interactive ha anunciado *Hitman: Sniper Challenge*, un producto independiente que se obtiene al reservar el juego en el que nos tocará hacer de francotirador.

20º ANIVERSARIO

WOLFENSTEIN 3D, DE CUMPLE

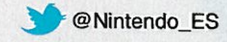
Se cumplen veinte años desde el lanzamiento del mítico shooter de iD Software y Bethesda lo celebra ofreciendo dos formas de volver a jugarlo completamente gratis.

Parece que fue ayer, pero ya han pasado veinte años desde que llegase al mercado *Wolfenstein 3D*, el mítico shooter en primera persona que dio inicio al género como lo conocemos hoy. Y para celebrar tan importante aniversario, Bethesda ha llegado cargada de regalos.

El primero de ellos es el lanzamiento del juego original en una versión para navegadores online que, desde ya, está disponible en la siguiente dirección: http://wolfenstein.bethsoft.com. Puedes acceder y jugar al juego completo todas las veces que quieras y, lo más importante, completamente gratis. Cuando entres a jugar te recomendamos que accedas al video-podcast donde se puede ver a John Carmack, director técnico de id Software, compartiendo su opinión sobre el proceso de creación y desarrollo de *Wolfenstein 3D* mientras juega. Impagable.

La segunda sorpresa es que la versión del juego clásico para iPhone está disponible gratis en la Apple Store, pero solo lo estará por un tiempo limitado. ¡Corre a por ella! ■





LA CURVA DE APRENDIZAJE es poco pronunciada, pero llegar a ser un maestro, te llevará su tiempo





La Mona de Seda

> "...hay compañías a las que no les tiembla el pulso a la hora de enviar a las esquinas de cualquier ciudad a sus Prima Donnas"

Dicen, en relación al éxito, que llegar es más fácil que mantenerse, algo que puede aplicarse perfectamente a los videojuegos. ¿Cuántas sagas han alcanzado la gloria con alguna de sus entregas y luego **han acabado pervertidas por capítulos insustanciales** que han nacido con el único objetivo de aumentar las arcas de sus compañías, olvidándose del compromiso con la excelencia que las maravillosas entregas inaugurales dejaban intuir? No hace falta decir ningún ejemplo, seguro que tú tienes los tuyos en la cabeza. Bueno va. Me mojo: **Sonic. Final Fantasy. Soul Calibur.** Aunque quizá eso no es mojarse demasiado, ¿No?

Buena parte del problema radica en el tratamiento y en el **cuidado de las licencias**. La política de respeto que, por ejemplo, tiene **Nintendo** con sus franquicias no es extrapolable a ninguna otra compañía. Sin duda en **la Gran N** son conscientes de que sus grandes sagas son su principal activo y es por ello que los fans de la empresa de Kyoto suelen comprar las máquinas de la compañía de Donkey Kong únicamente por la promesa de poder volver a disfrutar de las franquicias que han jugado durante tantas generaciones. El **Seal of Quality significaba algo** y aún hoy jugar a un **Zelda** o a un **Super Mario** es equivalente, para un gamer, a disfrutar de un menú degustación de un restaurante de varias Estrellas Michelín.

Hace unos días se anunció **The Elder Scrolls Online** y los foros y blogs de medio planeta se volvieron locos. **The Elder Scrolls** es una de las sagas de RPGs más valoradas y no soy el único que jugando a **Morrowind** o a **Skyrim** creía a pies juntillas que **la apuesta encajaría perfectamente con un multijugador persistente**. Pues bien, la franquicia está a punto de dar el paso que muchos creían trivial, pero las primeras informaciones no son precisamente optimistas: una apuesta conservadora desde el punto de vista del género, concesiones para que la mecánica de **The Elder Scrolls** no chirríe en un marco MMO... Es decir, **el juego adaptándose al género** y no al revés. Una incongruencia. Un atentado en toda regla a los sueños de millones. Un cubo de agua fría a mis ilusiones. **Un clon de World of Warcraft**. Mejor dicho, otro clon de **WOW: lo último que esta Industria necesita... Pero quizá lo que le hace falta a Bethesda**.

¿Dónde está el filón de las franquicias? ¿En sus personajes, en su propiedad intelectual o más bien en su mecánica? Para mi, sinceramente, no hay discusión posible: **es la mecánica**. Un **GTA** protagonizado por personajes de Disney seguiría siendo un **GTA**, pero si encasquetas a Tommy Vercetti en un Tetris no esperes poder hacer el cabra con un coche por Liberty City, que es lo que le gusta a la gran mayoría de fans de la **merecidamente millonaria gallina de Rockstar**. Por eso a mi el **Rayman Origins me parece un refrito** de lo que lleva haciendo **Super Mario** tantos años y **Little Big Planet Karting**, aparentemente, un **intento de ofrecer algo parecido a lo que fue Super Mario Kart**, quizá uno de los mejores videojuegos de la historia - todavía sueño con el sonido de los karts pasando por encima del puente de madera.

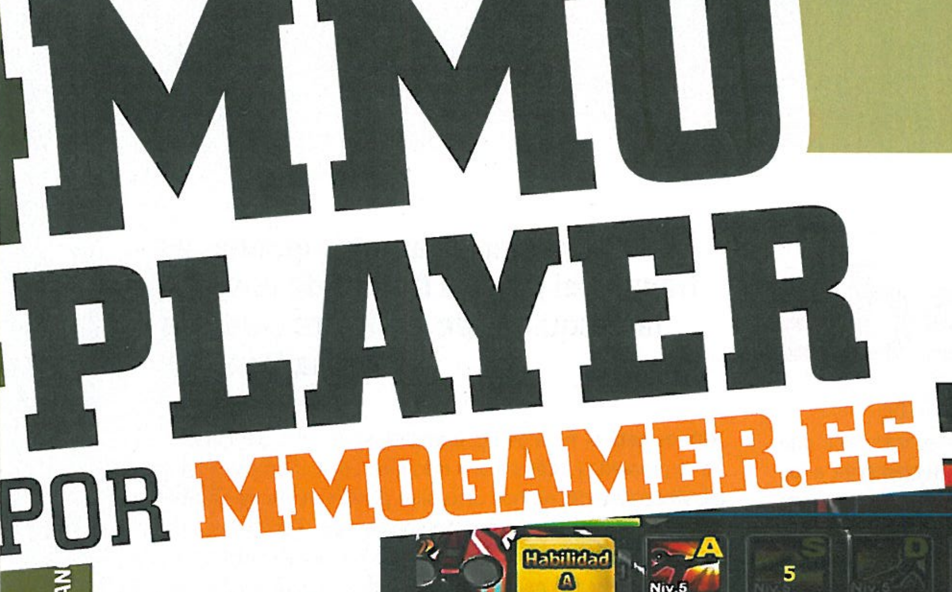
Debe de ser complicado el saber cuándo parar. El tener la absoluta libertad a la hora de decidir si crear una nueva iteración de una saga cuando realmente esté justificado, por contar con material lo suficientemente interesante, con una mecánica atractiva, o, por el contrario, **ser incapaz de controlar los impulsos de explotar hasta la última gota una buena idea o una franquicia atractiva**, hasta que la crítica y el gran público, por este estricto orden, lo acaben repudiando. Pero en estos tiempos de crisis en los que cada euro cuenta hay compañías a las que no les tiembla el pulso a la hora de **enviar a las esquinas de cualquier ciudad a sus Prima Donnas** para que recolecten fondos para la causa, pagando **el peaje que más factura acaba pasando: la Reputación**. Una mala inversión, pan para hoy y hambre para mañana, pero teniendo en cuenta que muchas empresas están viviendo más que nunca del día a día, **¿Tenemos los usuarios realmente derecho a alzar la voz para denunciar la situación?** Yo, por si acaso, voy reservando sitio en el banco de la plaza más cercana, que luego se llena de abuelos y no encuentra uno sitio para quejarse de nada...

Diseño **@Roswell_AKB**
Texto **@ABKristian**

Sal del armario con nosotros en

akihabarablues.com

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**



LA JUGABILIDAD 2D DE ELSWORD ES LO QUE MUCHOS ESTÁBAMOS ESPERANDO

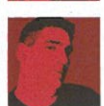
EN ESTE NÚMERO

Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos...


Juanma Castillo
DIRECTOR


Alex Peña Plaza
EDITOR


Edu López 'Aiolos'


Héctor Montoro 'Kreidmar'


José Luis Carande 'Ark'


Unai Naranjo 'Hroktus'

WTF!

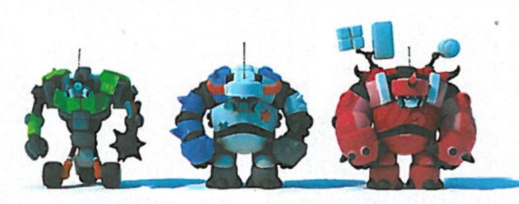
A aquellos que nos gusta travestirnos en los juegos online, por aquello de verle el culo a nuestro avatar todo el tiempo, estamos indignados. ¿Estas chicas góticas se ven de lado? ¡Por quéee!

EDEN ETERNAL EN ESPAÑOL

Desde el pasado 9 de mayo *Eden Eternal* está en español, eso sí, en fase de beta cerrada. Esperemos que pronto podamos disfrutar de este magnífico MMO.

MODO ESPECTADOR LEAGUE OF LEGENDS

Tras varios meses de pruebas y de verlo en diferentes campeonatos y torneos, el modo espectador ya es una realidad para todos los usuarios de *League of Legends*.



PANZERPETS, TU 'POKÉMON MMO'

PanzerPets es un MMO en desarrollo que consistirá en crear tu propia pet a tu gusto y semejanza para competir en diferentes peleas contra otros usuarios; un "Pokémon MMO".



REPORTAJE

ELSWORD LLEGA A ESPAÑA DE LA MANO DE GAMEFORGE

El MMORPG en 2D que triunfa en Oriente aterriza en nuestro país.

Veloces patadas y combos son la tarjeta de presentación de ***Elsword***, que ya está disponible en España. Gameforge nos invita a todos a sumergirnos en un mundo lleno de acción que vuelve a las tradicionales 2D y al mítico género de las plataformas. Por supuesto, la versión española está completamente traducida y doblada por más de 20 actores que aportan sus voces al juego.

Millones de jugadores en Asia ya han contraído la fiebre de ***Elsword***. Cada mes se baten nuevos récords en Japón, Taiwán y Corea del Sur. ***Elsword*** ofrece la combinación perfecta de títulos de corte clásico como juegos de rol, beat'em up y plataformas 2D, con innumerables misiones que tienen lugar en más de 30 escenarios para que los héroes afronten siempre nuevos y emocionantes retos. De este modo, el juego nunca deja de cautivar.

En ***Elsword*** el jugador puede seleccionar un personaje de entre los cuatro disponibles: el osado Elsword, la arquera Rena, la joven maga Aisha o Raven, mitad humano, mitad máquina. Además, los jugadores pueden editar el aspecto de sus personajes con una enorme selección de disfraces: lolitas góticas, surfistas o caballeros; las posibilidades son infinitas. El juego se desarrolla en el continente de Elios, donde los seres humanos conviven con Nasod mecánicos y otros seres. El cristal místico de Éldrit irradiaba su energía a todos por igual. Pero el ansia de poder acabó con la armonía reinante, y Éldrit resultó destruido en la contienda, esparciendo sus esquirlas por todo el continente. Desde entonces ocho maestros la protegen, y seres como los robóticos Nasod reciben de ella su energía vital. ¿Serás capaz de hacer frente a tal osada aventura?

Combates Jugador contra Jugador (PVP), torneos y eventos especiales que deleitarán a sus usuarios redondean la experiencia de juego en el mundo lleno de acción de ***Elsword***.

Por Edu López (Aiolos)



The Elder Scrolls se pasa a los MMO

LA MÍTICA SAGA SE RENUEVA

¿Quién hoy en día no ha jugado o no conoce la saga *The Elder Scrolls*? Seguramente seáis muy pocos, ya que su última entrega aún está reciente en nuestros ordenadores. Bethesda ha decidido dar el paso y ha comenzado a desarrollar ***The Elder Scrolls Online***, tanto para PC como Mac. Eso sí, el idioma de Cervantes no es muy popular fuera de nuestro país y tendremos que, o bien mejorar el inglés para los que no lo dominen mucho, o si no, el francés o alemán.

El juego nos permitirá descubrir los mundos que hasta ahora sus RPG ofrecían, pero de manera abierta y sin barreras. Para bien o para mal, Bethesda ha decidido no innovar ni en los gráficos, ni en el sistema de juego, y apostará por el sistema clásico de los MMORPG, fundamentado en el sistema de juego y misiones de su saga. Además, harán acto de presencia los gremios, pudiendo así ir ascendiendo dentro de ellos en función de la clase que escojamos.

Parece ser que ofrecerá al menos un mínimo de 120 horas de juego antes de llegar al nivel máximo permitido en el juego, aunque al igual que su saga, habrá infinidad de misiones alternativas a la historia principal que alargarán las horas de juego.

Por Edu López 'Aiolos'



MMO PLAYER


NOS ENCANTA EL ARTE que acompaña al juego. ¡Lástima de libro de ilustraciones!

WTF!
Hemos preferido que se partan la cara Hroktus y Kreidmar a ver cuál es el mejor MMO. A algunos nos da igual, porque lo nuestro es el Hello Kitty Online. ¡Ideal de la muerte, oiga!

1VS1

Guild Wars 2 o TERA Online. ¿Cuál es mejor?

¿Cuál se lleva el gato al agua del MMORPG más potente del momento? Nuestros chicos se posicionan...


Hroktus
"Leroy Jenkins lleva mi foto en la cartera"

A palabras guild warderas oídos sordos. Es cierto, ***TERA*** tiene un trabajo **artístico impecable** y su sistema de combate te pide a gritos que utilices las manos y dejes los muñones en el cajón de los juegos fáciles, como los que juega nuestro amigo Kreidmar. ***Guild Wars 2*** alardea de tener un sistema de eventos innovador para que los jugadores no se aburran 'grindeando', pero eso no es del todo cierto. Esto ya se podía ver en su primera parte, y no cuajó frente a otros títulos que recién salían a la venta, como fue *World of Warcraft* en sus inicios, por el cual tenías incluso que pagar una suscripción. Mirando hacia el PvP, en *TERA* debes tener habilidad y un movimiento frenético, apuntando y esquivando a tu objetivo. En cambio, en ***Guild Wars 2*** aún vemos el mismo sistema de target y un sistema de combate que nos recuerda demasiado a su predecesor. ■


Kreidmar
"Estuve en la beta del ábaco"

Al César lo que es del César. El *TERA* tiene un acabado la mar de mono y un sistema de combate sin objetivo como punto fuerte, pero eso no basta para hacer un buen MMO. Los coreanos tienen una mentalidad a la hora de hacer este tipo de juegos, y es la de matar miles y miles de criaturas con poco o ningún trasfondo detrás. En el caso de *TERA*, este grindeo está disfrazado, pero sigue siendo grindeo puro y duro.
En ***Guild Wars 2*** tenemos otra manera de hacer las cosas, se nota que no hay un equipo de desarrollo coreano detrás. El mismo sistema de combate ha sido remodelado por completo, y aunque mantenga el 'targeting' como elemento básico, el hecho de que nuestra forma de luchar y nuestras habilidades dependan del arma que empuñemos, es un soplo de aire fresco y, a mi punto de ver, un acierto total.
Por cierto, ¡el ***GW2*** es tanto o más bonito que el ***TERA***! ■

REPORTAJE

NOS ENFRENTAMOS A WRATH OF HEROES

Tuvimos la suerte de probar el nuevo *Warhammer: Wrath of Heroes* mano a mano con sus desarrolladores.


En un principio nos mostramos escépticos ante unos gráficos que estaban un poco desfasados. La sorpresa fue grata cuando terminó el evento y sin darnos cuenta ya habían pasado un par de horas desde que empezamos a descubrir el increíble mundo de ***Wrath of Heroes***, os explicamos el porqué.

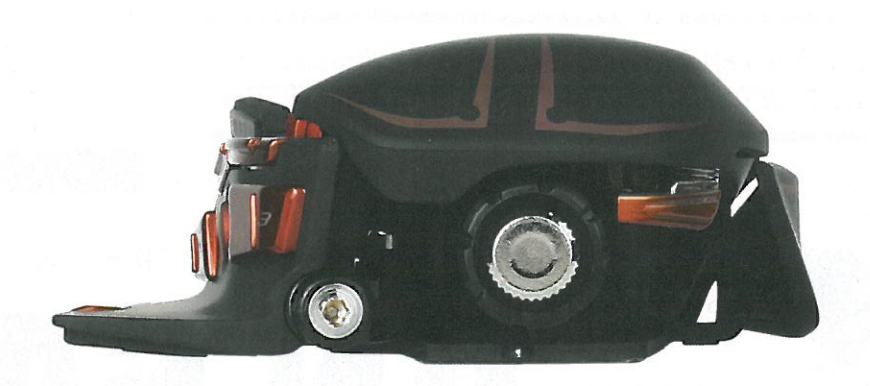
Probamos los tres tipos de mapas diferentes. El primero se basa en un mapa estratégico con tres banderas neutrales repartidas por el terreno que han de ser capturadas y defendidas de los demás equipos y una edificación en el centro que solo es capturable si posees una bandera del exterior. Cada uno de los tres equipos debe intentar mantener el máximo de tiempo posible esas banderas para aumentar sus puntos antes de que termine el tiempo. El que más puntos haya conseguido manteniendo el dominio de estas banderas gana.

En el segundo tipo de mapa deberemos capturar las reliquias del templo del equipo enemigo y llevarlo al nuestro, con lo que podremos tener hasta tres reliquias. El terreno de juego se divide en una base por equipo colocadas en forma de triángulo. Los equipos contrarios atacarán las bases enemigas para robar esos artefactos; el equipo que consiga tener en su poder las tres reliquias al mismo tiempo generará puntos a una velocidad mucho mayor que los otros dos. El primer equipo que llegue al límite de puntos ganará, o cuando finalice el tiempo, el equipo con más puntos será el ganador.

El tercer y último mapa que probamos nos recordó a las arenas PvP de *World of Warcraft*, aniquilarse entre sí consiguiendo puntos por cada enemigo derrotado. A su vez irán apareciendo aleatoriamente varios "power-ups" en el mapa que nos proporcionarán bonificaciones tales como daño aumentado o velocidad aumentada durante un corto período de tiempo, sprints o defensas. El que más muertes consiga al finalizar la ronda gana.

No tendrás ni un segundo de descanso, es pura acción desenfrenada, constante. Hará que os paséis horas y horas eliminando a vuestro oponente.
■ Por Unai Naranjo 'Hroktus'





GANA UN Cyborg M.M.O. 7

¡PEDAZO DE CONCURSO PARA LOS LECTORES!

En el pasado número de la revista publicamos un pormenorizado análisis de este pequeña maravilla, el ratón Cyborg M.M.O. 7, distribuido por Madcatz. Ahora, gracias precisamente a Madcatz España, tenemos 5 de estas maravillas para sortear entre los lectores de la revista. ¿Que quieres uno? Pues estra ya mismo en ***www. marcaplayer.com*** o en el ***Facebook de Marca Player*** y responde a una sencilla pregunta. Puedes ser uno de los 5 afortunados que se lleven a casa uno de estos impresionantes ratones especialmente diseñados para disfrutar de los MMO, cargados de detalles personalizables, contrapesos, botones configurables, un pugin exclusivo para *WoW*, etc. ■

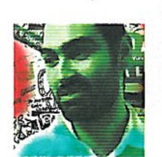
MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas todo excepto a por qué nos emocionamos otra vez con Resident Evil 6. Que parece que nacimos ayer.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

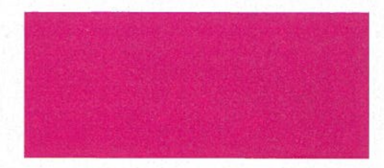


JOHN TONES
El responsable de todo esto

PIIEZAS

Para mi... ejem... mi otro trabajo, estuve repasando hace poco las idas y venidas legales del Tetris en su versión consolera: Tengen y Nintendo se partieron la cara en vivo y en los tribunales por culpa de una venta algo pocha de derechos de explotación de formatos domésticos y portátiles. El resultado fue que la versión Tengen de Tetris es ahora una pieza de coleccionista, ya que el juez ordenó que se destruyeran todas, pero alguna escapó de la quema. Y que ya sabemos cómo lo petó Nintendo con su Tetris de Game Boy, que muy inteligentemente, regaló con cada consola que vendía. La versión 16 bits de Tetris que perduró también fue la de Nintendo, de calidad inferior a la de Tengen, que perdura gracias a emuladores y coleccionistas. Todo este follón me hizo pensar en cómo los tiempos han cambiado no solo para la mecánica, el desarrollo y el grafismo de los juegos, sino también para la propia industria, que palpitaba al ritmo de un juego tan singular como Tetris, fácil no ya de imitar, sino directamente de clonar. Estas son las formas, estas son las reglas, puedes hacer una veintena de juegos virtualmente idénticos y todos igual de adictivos y, por tanto, exitosos.

Otros tiempos, seguro, más inocentes y sencillos, pero también, a su manera, más salvajes, selváticos e indómitos. No nos vamos a poner nostálgicos, pero demonios, quién no echa de menos un nuevo Tetris... a todos los niveles.



NI DOS DIMENSIONES NI TRES, SINO TODO LO CONTRARIO

UN SALTO DE 'FEZ'

Al fin tenemos en nuestras manos a *Fez*, y ojalá pudiéramos decir esto de todos los juegos que salen al mercado: ha resultado ser bastante, bastante mejor de lo que esperábamos. Os lo explicamos en diez puntos.

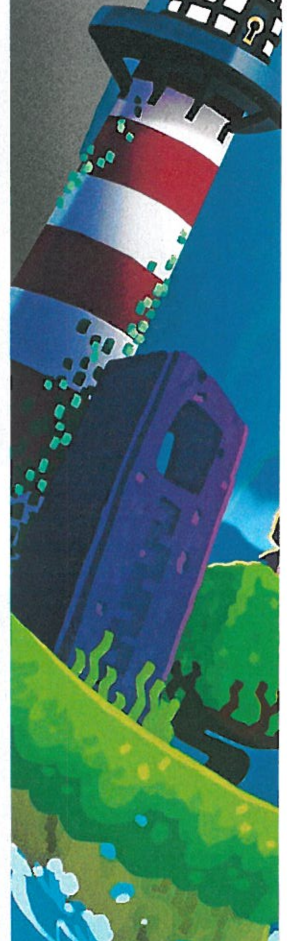
Resumimos en diez puntos, cuidadosamente detallados, todo lo bueno que hace de *Fez* una auténtica sorpresa.

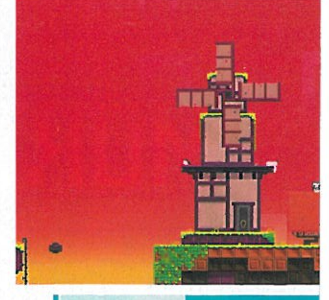
El retro no es solo llantina. Es decir, no es solo contemplación acrítica y nostálgica del pasado. Phil Fish usa la tradición de los videojuegos para llevarlos más allá, para construir algo nuevo. *Fez* no es solo un homenaje a los géneros y mecánicas clásicas (la exploración, el diálogo, las 2D), sino una reflexión sobre ellas, un universo nuevo y brillante y que le debe tanto a los videojuegos añejos como, al mismo tiempo, se distancia de ellos.

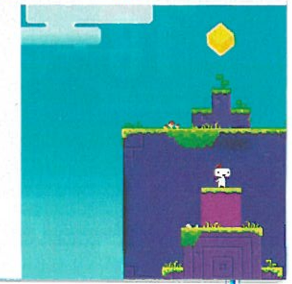
La distinción entre 2D y 3D es artificial. E inútil. Nunca antes (a pesar de intentos previos) se habían ligado con tanta naturalidad dos estilos gráficos tan aparentemente remotos. Las 2D y las 3D se convierten, gracias a *Fez*, en trampantojos que replantean cómo vemos los videojuegos y cómo hemos interpretado desde hace treinta años las convenciones de las 2D. Y sin necesidad de ponernos farragosos o teóricos: *Fez* lo hace siendo divertido, humorístico y penetrante.

Recuerda a Echochrome y Crush. O lo que es lo mismo, a dos de los juegos más complejos y a la vez, elementales, de los titubeantes inicios de la presente generación. Puzzles en los que la solución está ante nuestras narices y solo hay que cambiar el punto de vista para encontrarla. Dos puzzles revestidos de acertijos cerebrales que desafían a la percepción planteando que quizás el cristal de la pantalla sea solo un obstáculo más que se supera girando, girando y girando hasta que se revela la salida. Es decir, como hace *Fez*.

Hay que reflexionar más sobre los videojuegos. Y sobre cómo funcionan. *Fez* demuestra que se puede lograr, sin por ello dejar de ser intrigante y novedoso. *Fez* es, a la vez que un estupendo videojuego, una lección magistral sobre cómo están engrasados los resortes del medio y qué trucos hay que emplear para que giren a toda







Censuran la carátula de Far Cry 3 porque sale un ahorcado al fondo. Nos hemos perdido algo...



velocidad. Un caso perfecto de clase magistral con el mejor ejemplo práctico posible.

Se puede ser completamente indie. Phil Fish lo ha demostrado con el largo desarrollo de *Fez*, que le ha llevado cinco largos años a causa de su firme decisión de permanecer atado a una financiación estrictamente independiente. Han surgido críticas y dudas sobre su sistema, que por descontado no es perfecto, pero también ha supuesto un aliento de ánimo para quienes creen que la producción de videojuegos completamente al margen de la industria es necesaria y posible.

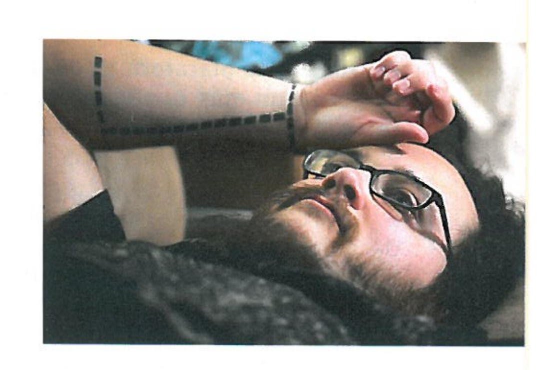
Para saber más



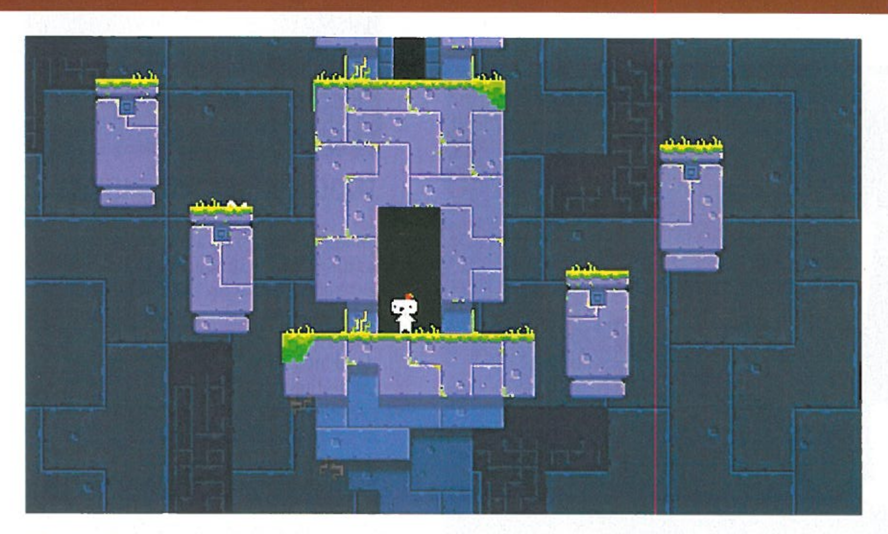
INDIE GAME: THE MOVIE

James Swirsky y Lisanne Pajot estrenaron en Sundance, en enero de este año, la película sobre el fenómeno de la programación indie que pretende mostrar el pasado, presente y futuro de la industria. Para ello, y tras una doble financiación, como mandan los cánones (pero iniciada antes de que lo mandaran) a golpe de Kickstarter, los cineastas entrevistan a cuatro nombres destacadísimos de la escena: Edmund McMillen y Tommy Refenes (*Super Meat Boy*), Phil Fish (*Fez*) y Jonathan Blow (*Braid*). Tres formas de ver la programación indie que, sin embargo, tienen más elementos en común que factores que les distancien. Swirsky y Pajot lo reflejan en el destilado de cien horas de material grabado con declaraciones de los programadores, desde las turbias historias de la infancia de McMillen a la apacible visión zen de la vida de Blow.

Aunque los cuatro programadores proporcionan interesantes reflexiones al metraje final, Phil Fish, que por entonces aún estaba en la fase final de creación de *Fez*, se lleva la mejor parte del film, ya que está enfrascado en enloquecidas demandas que ponen en peligro el juego y que le hacen perder el contacto con la realidad hasta el punto de hacerle dudar sobre su propia identidad y su relación con la industria. ¿Quién dijo que programar un videojuego independiente era un camino de rosas?



Si el acabar un juego aparece un 34% de progreso, ¿es alentador o deprimente?



MULTIPLATAFORMA
La parte de equilibrismo plataformero de *Fez* es sencillita. Más vas a sudar con los disparatados cambios de perspectiva de los puzzles.

Sí al lápiz y al papel. El mundo de *Fez* es tan enrevesado y, a la vez, magnético, que te sorprenderás haciendo algo inaudito desde los tiempos de los 16 bits: agarrando papel y lápiz para desentrañar alfabetos y recopilar pistas. Bienvenido sea el grafito analógico.

El píxel no está muerto. Mientras los gráficos de las producciones AAA se dan cabezazos con la pared de la tecnología, haciendo pasar por hiperrealismo lo que no son más que monigotes imitando torpemente la naturaleza, *Fez* demuestra que el potencial plástico, expresivo y artístico del píxel está lejos de extinguirse. En *Fez* verás decorados que nunca habrías podido imaginar y personajes que no se parecen a nada que hayas visto antes. Pregúntale al nuevo *Medal of Honor* si puede presumir de eso.

Es oficial: las plataformas de descarga molan más que la venta directa. Solo en las últimas semanas en PS Store y Xbox Live Arcade, es decir, en las zonas de descarga de las consolas (si nos metemos en Steam y su avalancha de producciones independientes ya la cosa se nos va de las manos), hemos presenciado el estreno de juegos como *Sine Mora*, *Fez* y *Skullgirls*, tres títulos bastante más refrescantes, divertidos y zumbones que la totalidad de la zona mainstream. Solo las últimas semanas. Sin contar Steam. Echad cuentas.

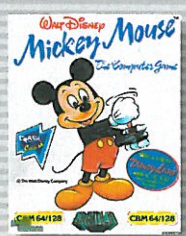
El problema no es lo gastado que está el género, sino cómo te acercas a él. *Fez* es una mezcla de aventura clásica de exploración, sencillos plataformas 2D y puzzles destrozameninges. Es decir, tres géneros en desuso, pero que gracias al ingenio de Phil Fish reciben un inesperado impulso, demostrando que ellos no están muertos, son quienes los cultivan los que tienen que espabilar. Una auténtica exhibición de arqueología videojueguera y amor por los recursos clásicos.

La historia de David y Goliat nos sigue pirrando. Seamos honestos: lo que más nos gusta de todo esto es que un juego hecho por un puñado de chiflados sin medios nos hipnotiza con más energía que cualquier superproducción del momento. Y si hay algo importante que extraer de *Fez*... es justamente eso. ■



A vueltas con la torre

MICKEY MOUSE DE 8 BITS



Voy a acabar pensando que tengo obsesión con las torres circulares: *Fez* me ha traído a la memoria, aparte de (lógicamente) las videoaventuras de 16 bits, a juegos que le deben elementos de su mecánica y estética. Es el caso de *Nebulus*, el juego de Hewson al que ya dedicamos un Mondo Viejuno. También *Mickey Mouse*, el semi-ignoto juego para Spectrum y otros microordenadores de 8 bits recuerda a *Fez*, aunque solo sea por el aspecto circular de sus torres, y por cómo el juego presenta unas habitaciones que cambian el ritmo y reglas del juego, con guiños a clásicos como *Pac-Man* o *Donkey Kong*.
Pero también porque recuerda a esos tiempos del "todo vale" a los que *Fez* mira con cariño. En este juego de Gremlin Graphics, Mickey Mouse avanza por una torre al ritmo de la popularísima sintonía de El aprendiz de Brujo de Paul Dukas, portando una pistola y acribillando a tiros (eso sí, sin perder una radiante sonrisa) a todo tipo de espectros y criaturas. Algo que vemos complicado que hubiera tolerado Disney en *Epic Mickey*.



IMÁGENES DE LA VERSIÓN Amiga, por si había alguna duda.

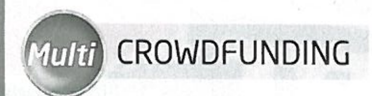


EN LO CENITAL LAS orejas del ratón siguen siendo, cómo no, dos circulines.

¡MATA A ESE ENGENDRO demoniaco, Mickey! ¡Usa tu revolver!




DiRT
SHOWDOWN
"UN AUTÉNTICO ESPECTÁCULO DE POLVO, QUEROSENO Y CHISPAS"
3DJuegos.com
A LA VENTA 25 DE MAYO
DIRTGAME.COM
7
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
PC DVD
STEAM
© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"®, the Codemasters logo and "DiRT"® are registered trademarks owned by Codemasters. "DiRT SHOWDOWN"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
codemasters



TODOS TODOS



El crowdfunding se ha convertido en una nueva manera de financiar un videojuego, con la participación de los jugadores y al margen de las productoras.

Tim Schafer necesitaba dinero para su nuevo juego, y lanzó un órdago al desafiar a las distribuidoras y elegir un nuevo tipo de financiación. Así, pidió a la gente, los futuros jugadores, que donase dinero hasta llegar a los 400.000 dólares que calculaba costaría el proyecto, llamado Double Fine Adventure. La respuesta fue abrumadora. En apenas ocho horas llegó a esa cantidad y la superó con creces, de forma que cuando se cerró el plazo de donaciones Double Fine Adventure había recaudado 3.336.371 dólares. También es cierto que estamos hablando de Tim Schafer, autor de Maniac Mansion, The Secret of Monkey Island, Day of the Tentacle, Grim Fandango o Psychonauts, además del reciente Brütal Legend. Y que junto a él está Ron Gilbert, compañero ya en sus tiempos dorados de LucasArts.

Este nuevo fenómeno supone la vuelta deEste nuevo fenómeno supone la vuelta del mecenazgo, aunque ahora a una escala masiva. A la figura renacentista de un rico patrocinando a un artista para que éste pueda dedicarse a su obra le siguen miles de personas que donan la cantidad que deseen para financiar un videojuego. Es lo que se conoce como crowdfunding, financiación colectiva o micromecenazgo. En el caso de Double Fine, 87.142 personas respaldan con su bolsillo el proyecto. A cambio del dinero reciben algún tipo de detalle, que varía desde una copia del juego o acceso a la beta hasta ver su cara en uno de los personajes o cenar con los desarrolladores.

Tim Schafer no fue el primero en recurrir al crowdfunding; de hecho, en Kickstarter, la página en la que Schafer ha recaudado las donaciones, tiene un apartado específico para videojuegos, pero sí el que más rápido lo ha conseguido. Kickstarter incluso le ha dado las gracias públicamente por el empujón que ha dado al crowdfunding: la categoría de juegos subió de 629 donaciones a 9.755 en las seis semanas que estuvo el proyecto de Double Fine, y nueve personas donaron más de 100.000 dólares. Según la web Rock,Paper, Shotgun desde marzo a finales de abril Kickstarter ha recaudado 10 millones de dólares para videojuegos. El 85 por ciento de este dinero se lo han llevado cinco juegos.

Cabe preguntarse si la avalancha de donaciones se debe al renombre de quien avala el proyecto o a que suelen proponer géneros minoritarios. El proyecto de Double Fine es una "aventura gráfica point-and-click actual" según Schafer, un género que se suponer estaba prácticamente extinguido. El estudio InXile también ha llevado a Kickstarter su siguiente proyecto, Wasteland 2, la continuación de un RPG de ordenador postapocalíptico de 1988. Nada que ver entre los dos proyectos, salvo el respaldo de un nombre conocido. En el caso de InXile se trata de Brian Fargo, creador de The Bard´s Tal, el propio Wasteland, Baldur´s Gate... y recientemente, Hunted: The Demon´s Forge que buscaba actualizar el género de mazmorras. Double Fine Adventure y Wasteland 2 son dos de los cinco proyectos que han recaudado el 85 por ciento de los 10 millones de dólares antes citados. >>

PAGAMOS JUGAMOS



Fargo no es tan mediático como Schafer. De hecho, sus llamamientos son tan lacónicos como él, pero su rostro también ha sido eficaz: A la hora de cerrar este reportaje le habían respaldado 39.127 personas con más de 1.919.292 dólares recaudados y aún faltaban 13 días para cerrar la financiación del proyecto. Fargo está abrumado por la respuesta de la gente; 11 personas patrocinan Wasteland 2 con más de 10.000 euros: "Double Fine consiguió algunos, y no esperábamos lograr más que ellos -explica a Marca Player-. Es impresionante tanto la cantidad de donaciones como la gente que ha dado más de 10.000 dólares. De Wasteland 1 vendimos 100.000 unidades y ahora estamos aquí con casi 40.000 patrocinadores".

RECTIFICA Y VENCERAS

Parece que importa el nombre de quien esté tras el proyecto. Pero tampoco es un factor decisivo. Christian Allen ha estado un lustro asociado a Ghost Recon, y después a Halo Reach antes de fundar Serellan LLC. Es un nombre conocido; aunque no tanto como Allen o Fargo. Pedía el respaldo de quienes quisieran ver un buen shooter táctico realista basado en escuadrones, pero su propuesta no empezó con buen pie en Kickstarter y olía a fracaso. ¿En qué radicaba la diferencia?,¿o es que a la gente no le gusta el género que quiere desarrollar Serellan?

Schafer utilizó su carisma para convencer y prometió a los que le financiaran que harían un documental con el proceso. Les dijo que su opinión será tenida en cuenta en el desarrollo. Vendía su pasado y enseñaba bocetos del juego nuevo, poniendo la miel en los labios de los donantes al tiempo que les hacía sonreír con sus vídeos. La seriedad de Fargo vino acompañada de datos objetivos del juego original en 1988 y dos palabras mágicas: "consecuencias morales" y el humor de su vídeo era... diferente, destilaba más ácido que humor. Sus mejores momentos eran cuando hacía referencia a las grandes productoras. Pero su honestidad llegaba y daba los detalles suficientes como para poder imaginar el producto. En ambos casos funcionó la estrategia y los argumentos convencieron a los donantes.

La propuesta de Serellan no había recaudado ni la mitad de los 200.000 dólares previstos a 15 días de terminar el plazo de recaudación. Pero Allen demostró tener juego de cintura y rectificó su estrategia. Su "shooter táctico realista basado en escuadrones" se concretó en un nombre, Takedown, y un vídeo explicaba con cierta originalidad y mucha claridad que estará lejos de Call of Duty. Se tratará de un juego más tranquilo en el que hay que meditar cada paso. En un alarde de honestidad, este segundo vídeo reconocía que el primero era demasiado impreciso.

Nominar el juego y centrar su premisa funcionaron y Takedown comenzó a atraer donaciones, aunque seguía estando en el filo de la navaja. A 7 horas de terminar el plazo había recaudado 171.000 de los 200.000 dólares necesarios. A tres horas del final iba por 192.669 y un empujón final dado por un mecenas que donó más de 7.500 dólares fue decisivo una hora después, aunque el juego llegó a recaudar al sonar la campana 221.833 dólares donados por 5.423 patrocinadores.



TAKEDOWN ES EL PROYECTO de Shooter de Christian Allen.


COLDWAR, DE LOS ESPAÑOLES Evil Mind, es ya una realidad gracias a las donaciones.

A la sombra de estos árboles exitosos han proliferado como champiñones numerosos proyectos. Por citar dos de los más conocidos, Replay Games podrá desarrollar Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards gracias a las 14.081 personas que donaron 655.182 dólares, y Harebrained Schemes tardó sólo 28 horas en conseguir el dinero para Shadowrun Returns. Pedía 400.000 dólares y consiguió 1.836.447 donados por 36.276 personas.

El mismísimo Obsidian ha llamado a la puerta de Kickstarter. Tras la cancelación de uno de los proyectos que estaba desarrollando -no South Park, sino uno para la siguiente Xbox-, el director creativo, Chris Avellone tanteó en los foros del estudio a sus seguidores sobre una posible petición de crowdfunding y parece que ya están preparando el proyecto. El impresionante curriculum de Avellone incluye Fallout 2, Icewind o Neverwinter Nights, así que si es una cuestión de personalidad lo tienen ganado.

De hecho, Avellone ya ha participado del Crowdfunding, ya que hace apenas unos días ha decidido colaborar con Wasteland 2 si el estudio logra reunir 2,1 millones de dólares. Nada más conocerse esta noticia, InXile vio como las donaciones para Wasteland 2 daban un acelerón. Finalmente el proyecto consiguió 2.933.252 dólares donados por 61.290 personas.

UN CAMINO NUEVO

¿Qué lleva a los estudios a recurrir a esta financiación? ¿De verdad Fargo no ha convencido a ningún productor? Según él, no. "Normalmente me encuentro con gente que acaba de llegar a la industria y no conoce muchos juegos que fueron importantes. Además, existe la sensación de que tienes que ser una franquicia de mil millones de dólares y, si no está claro que vaya a serlo, pasan del proyecto", explica. Al final reconoce que se sintió frustrado y por eso y decidió dejar en manos de los jugadores el destino de Wasteland 2 "por fortuna, lo querían tanto como yo", concluye.

La relación de Allen con las distribuidoras habituales parece menos tortuosa, aunque también tiene su reproche hacia ellas: "[El crowdfunding] es una oportunidad interesante de ver si un tipo de juegos que han rechaado las distribuidoras los últimos años pueden resurgir", señala

El micromecenazgo concede a los proyectos pequeños y medianos una libertad imposible de obtener de otra forma. Según Fargo, así puede centrarse en el juego "en lugar de demostrar que sabemos lo que estamos haciendo. Sabemos quién es nuestro público y el juego está reservado, con lo que no tenemos que intentar ampliar el espectro de la audiencia "nos centramos en

hace un gran juego y ver hasta dónde llegamos", añade.

Fargo opina que los cambios en la financiación han llegado para quedarse: "como poco –afirma-[el crowdsourcint]es un vehículo para que los desarrolladores que intentan hacer el videojuego que deseen. La contrapartida es que todos esos patrocinadoras dan consejos o hacen peticiones a los desarrolladores, y puede ser agotador. En Double Fine se sienten abrumados por los correos de sus seguidores.

EL CASO ESPAÑOL

En España el crowdsourcing no es tanto cuestión de grandes nombres como de gran trabajo. En el encuentro Idéame 2011 el equipo de Evil Mind consiguió el premio del público con su proyecto Cold War, un juego de estrategia por turnos gratuito para ipad. Con esto pudieron presentar su proyecto en Lanzanos, uno de los principales portales de crowdsourcing de España.

Su objetivo era llegar a los 6.996 euros (no se contemplaba sueldo para ninguno de los integrantes del estudio), y consiguieron 7.344 procedentes de 186 apoyos. Miguel Montesinos, director de Evil Mind, también apuesta por el micromecenazgo como financiación con futuro: "las fuentes de financiación tradicionales ya no dan dinero a cualquiera, y otras alternativas nos hacían perder el control sobre nuestro trabajo. El crowdfounding fue la alternativa, una apuesta a todo o nada. Había que arriesgarse. ColdWar lo merecía", dice.

La mayoría de los apoyos a Cold War es de 15 a 20 euros, aunque hubo varios apoyos de entre 150 y 300 euros. ColdWar consiguió su primera semana en iPad 15.000 descargas en todo el mundo, con China y Estados Unidos como los países en los que mejora ha funcionado el juego por ahora. ■

Habilidades

¿QUÉ HACER CON EL DINERO EXTRA?

En los proyectos modestos que recurren a Crowdfunding el dinero recaudado extra supone poder incluir mejoras en el juego. En el caso de Double Fine Adventure, esto se traduce en que el juego se traducirá a más idiomas, en Wasteland 2 Fargo proclama que el dinero servirá para que el juego sea más grande que el original: "hemos leído en los comentarios lo que los jugadores quieren y está claro que quieren un mundo mucho más profundo antes que videos o bustos parlantes. Vamos a darles la experiencia que quieren", dice Fargo.



TIM SCHAFER REFLEXIONA SOBRE qué hacer con todo ese dinero recibido.

Habilidades

¿EN QUÉ CONSISTE EL CROWDFUNDING?

El micromecenazgo vive de donaciones de cualquier cuantía. El mínimo suele ser de un dólar o euro. El dinero donado no se retirará de las cuentas de los donantes si no se consigue el objetivo previsto. El estudio suele ofrecer alguna recompensa en función de la cantidad donada. Para las cantidades más pequeñas ese premio suele ser una copia del juego, y las más altas ofrecen incentivos realmente interesantes que van desde ver tu cara en un personaje no jugable o cenar con los desarrolladores.
En estos últimos casos suele estar limitado el número de recompensas. InXile se ha comprometido con las primeras 16 personas que donen más de 10.000 dólares a que participarán en una fiesta privada con los miembros del equipo y que tendrán un santuario en su honor dentro del juego. Fargo cuenta que en la página RPG Codex pidieron dinero a sus usuarios para conseguir ese santuario, y lo lograron "es una especie de Kickstarter dentro de Kickstarter", dice. ¿Cuáles son los requisitos necesarios?, según Allen, "una potente red social, una buena idea y mucho tiempo para dedicarle. Es un trabajo a tiempo completo para mucha gente, no puedes lanzarlo y dejarlo ahí (...) cuando tienes la retroalimentación, trabajas para mejorar y aclarar tu propuesta para que esté bien explicada y sea sencilla. Es lo bueno de KickStarter, que puedes actualizar el proyecto según el feedback que te llegue". Montesinos, de Evil Mind, afina el método para triunfar: "Explicar tu proyecto de una manera transparente, dónde se invierte tu dinero, qué personas van a formar el equipo que va a llevar esto adelante... Al fin y al cabo, todo se basa en dar confianza al que apuesta por ti".

WASTELAND 2 YA ESTÁ en camino gracias a las generosas aportaciones de los fans.





POR EL TWITTER MUERE EL PEZ


Por Sara Borondo

Broncas, filosofía, ideas, tecnología, datos personales... las cuentas de algunos de los principales desarrolladores no tienen desperdicio.

Una de las formas más comunes de comunicación que ha establecido internet es el microblogging, textos breves que un usuario escribe y a los que luego pueden contestar otros usuarios. Algunos desarrolladores han elegido esta vía para comunicarse con los jugadores o para exponer sus ideas y promocionar sus juegos. Hemos realizado durante unos meses un seguimiento a estas cuentas. Aquí tienes lo más interesante que hemos encontrado. (Nota: las cifras corresponden al 4 de mayo):

CLIFF BLESZINSKI



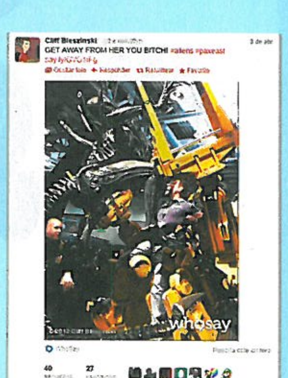
Usuario: @therealcliffyb
Nº tweets: 11.079
Siguiendo: 549
Seguidores: 149.953

El director de diseño de Epic Games dice en su perfil que podría "ser el Tony Stark de los videojuegos". Tal vez tiene la vida más transparente de la industria del videojuego, desde una visita con su sobrina al zoo a la castración de la perrita de su prometida, todo está en twitter. Cuando Demi Moore pregunta a sus seguidores por un nuevo nombre para sustituir a MissKutchner le propone "Demigodess"-
Gracias a Twitter sabemos que le gusta jugar a Borderlands, Draw Something, Journey, Halo ("A nadie más le gustaría que se descargase Cortana al cuerpo de una robot que está buena y sepa atizar y que luche junto al Jefe en Halo 4", dice)



TWEETS DESTACADOS

"Cuando una IA te dice `lánzales una granada ahora' sabes que ha llegado el momento de atacar al enemigo con un rifle de asalto".
"Dragon´s Lair es un herpes para la industria del videojuego. Nunca se va del todo, nadie lo quiere y no es divertido".
"El primer vídeo de Halo 4 es 'sexy'. Me encanta el aspecto nuevo del Jefe".
"Voy a hacer un juego ambientado en un futuro totalitario en el que todo el mundo esté obligado a llevar anillos con su humor".



HIDEO KOJIMA

小島秀夫
@Kojima_Hideo
Seguir

Usuario: @Kojima_Hideo_EN
Nº tweets: 3.213
Siguiendo: 2
Seguidores: 105.470

Su perfil dice que el 70 por ciento de su cuerpo está hecho de videojuegos. Sube constantemente fotos de lo que come (mucha pasta) o dice lo que escucha (Morrissey, Radiohead, The Rasmus o The Smiths), lo que compra (incluido un DVD de "Lucía y el Sexo" o la película iraní "Nadar y Simir, una Separación"). Se reconoce influenciado por Michael Crichton. Se detecta que es aprensivo y que intenta mantenerse libre de grasas. Por supuesto, no faltan referencia a sus trabajos actuales, con fotos de captura de movimientos o algunos dibujos de arte. De niño quería llevar la ropa que llevan algunos personajes en las películas, como la chaqueta de cuero de Steve McQueen en La Gran Evasión o la que tenía un dibujo de un escorpión que llevaba Ryan Gosling en Drive, la de De Niro en Taxi Driver.
Es uno de los pesos pesados de los videojuegos en internet, aunque casi nunca responde a los usuarios. Usa Twitter mas como un escaparate o diario. Kojima da la razón: "Cuanto mas retuiteo los tweets apasionados de los seguidores más me insultan y pierdo seguidores. Este es el fenómeno de twitter".
Gracias a Twitter sabemos que el 30 de abril se conoce como Día de Raiden porque en él tuvo lugar la última batalla de MGS2. De hecho, Kojima dice que la captura de movimientos del Federal Hall se tomó el 30 de abril de 2001.

JOHN CARMACK

John Carmack
@ID_AA_Carmack
Seguir

Usuario: @ID_AA_Carmack
Nº tweets: 1.257
Siguiendo: 35
Seguidores: 52.313

Se define como Fundador y director técnico de id Software (Wolfenstein, Doom, Quake, Rage) y Armadillo Aerospace. Casi todos sus tweets son técnicos, con apreciaciones sobre código o las características de un aparato. Se ha centrado últimamente en las 3D, y considera que el ghosting (fantasmeo) sigue siendo inaceptable. A veces su timeline se convierte casi en un bloc de notas.
Gracias a Twitter sabemos que Dishonored no está utilizando la tecnología de id (ni, por tanto, el motor gráfico de Rage) y que hace poco corrió su primera media maratón con un tiempo de 2:19

TWEETS DESTACADOS

"Al parecer, algunos ordenadores gigantescos tardan más de un cuarto de hora en arrancar, lo que es una ironía interesante".
"Si lo escribes en ASCII, todo cuanto dices, oyes, lees o escribes durante toda tu vida cabría en un DVD".
"Me deprimo cuando es evidente que es más efectivo hacer un mal trabajo paralelo que un buen trabajo secuencial".

TWEETS DESTACADOS

" La película que me dio más miedo en mi infancia fue El Exorcista. Pude verla hasta el final porque el sacerdote que interpreta Max Von Sidow sacrifica su vida por la chica. Hay adultos en este mundo que sacrificarían sus vidas por la juventud. Diría que Campbell y Snake son de ese tipo. (Kojima usa a veces un servicio que permite escribir tweets más largos).

"Hoy he decidido un cambio importante de dirección tras revisar el experimento con FOX [el motor que usa su juego]. No estoy seguro de que sea la decisión correcta pero es mi manera de actuar. Debo confiar en mí mismo como siempre".

"El año que viene cumplo 50. En el tiempo de vida que tenemos tan limitado leeré tanta literatura como pueda hasta que muera. He leído últimamente libros de todo el mundo. Es muy fácil conseguir mi sensibilidad, lo que creo que tiene un efecto negativo en mi espíritu. He comprado hoy un libro nuevo de un autor sudafricano. "Me gustaría tener un perro como el de George, Uggie, que aguante pacientemente suceda lo que suceda (The Artist)".



KATSUHIRO HARADA

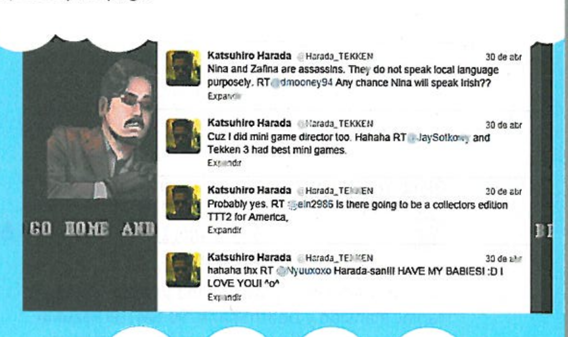


Usuario: @jenovachen
Nº tweets: 787
Siguiendo: 129
Seguidores: 10.647

Contesta a todas las opiniones que le dan sobre Tekken. Algunos usuarios le proponen personajes como un peruano descendiente de los incas con Machu Pichu de escenario o un nuevo luchador turco.
Gracias a Twitter sabemos que le gusta Lady Gaga porque "se porta bien con Japón", que habla varios idiomas (según él, está estudiando español, alemán, italiano, francés, ruso y sueco). Tiene un gato, Bosconovith, y un perro, Heinachi. Cuando le preguntan si vendrá a España, responde que se lo pensará. Se declara amante del tequila, el Red Bull y la cerveza. No le gusta el DLC.

TWEETS DESTACADOS

Al preguntarle cuándo saldrá Tekken X Street Fight ter y responde "Antes de que salga Grand Theft Auto XIII"
Le preguntan Leo ¿Es personaje masclino o femenino? Y responde: "No lo sé, cada vez que le pregunto (puñetadok puñetazo, patada) me pega.



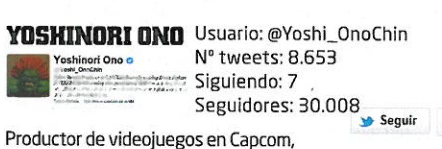


MARKUS PERSSON

Usuario: @notch
Nº tweets: 18.086
Siguiendo: 154
Seguidores: 679.951

Su perfil dice: "¡Eh, tú!, ¡juega a más juegos!, ¡ahora!. El creador de Minecraft no tiene pelos en la lengua y que usa twitter de forma casi compulsiva.
Gracias a Twitter sabemos que la serie Aeon Flux fue muy importante para él. Los mismo habla de legislación estadounidense que bromea sobre payasos, da consejos sobre un emulador o cuenta algo de su próximo juego, 0x10c.

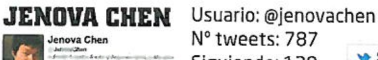
YOSHINORI ONO



Usuario: @Yoshi_OnoChin
Nº tweets: 8.653
Siguiendo: 7
Seguidores: 30.008

Productor de videojuegos en Capcom, hasta hace poco responsable de Street Fighter. Acaba de hacer Street Fighter X Tekken. Su timeline muestra una personalidad tan divertida, humana y cercana como el mismo Ono. En las fotos no sale él, sino su muñeco Blanka.
Gracias a Twitter sabemos que dejar la serie Street Fighter no ha sido por gusto, y que no es para él ningún ascenso. Tal vez se deba al exceso de trabajo que le llevo hace poco al hospital. Dice que seguirá en el departamento de juegos de lucha ¿tal vez para

JENOVA CHEN



Usuario: @jenovachen
Nº tweets: 787
Siguiendo: 129
Seguidores: 10.647

Se define como: Cofundador y director creativo de Thatgamecompany (flOwer, Journey), un creador de videojuegos entregado a la innovación y que expande el espectro emocional del medio. Como casi todos los desarrolladores orientales, usa twitter para conocer la opinión de sus jugadores.
Gracias a Twitter sabemos que le gustan StreetFighter II, Alpha, IV y Samurai Showdown. Su película favorita es Koyaanisqatsi. Se muestra preocupado por la toma de decisiones irracionales.

TWEETS DESTACADOS

"He jugado otras dos horas a Mass Effect 3 y he tenido que parar. La gente se moría por todas partes. He tenido una mala sensación de hacia dónde iba la historia".

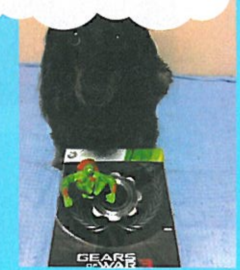
TWEETS DESTACADOS

"Una chica en un bar me ha dicho que soy un oso, como si eso fuese algo bueno. No soy un mamífero que vive en un bosque grande y come bayas, ¡maldita sea!".
Al enterarse de que EA lanza un "indie bundle" dijo "los [desarrolladores] independientes están salvando el videojuego. EA lo está destruyendo metódicamente".
"@Xboxsupport Hola, parece que hay un problema de tiempo. Quiero que salga ya Minecraft para XBLA, pero el tiempo pasa muy despacio".

TWEETS DESTACADOS

"Sí, pero estoy en Alemania, y aquí la comida es... RT @alex_mmorales espero que estés mejor y te tomes un tiempo en recuperarte :) toma comida fresca, nada de fritos".
"Preparándome para reubicar mi mesa en la oficina. Tenía muchas cosas de Street Fighter... le he dado algunas de ellas al equipo ".
"Jaja ja, ninguna porque ¡¡¡saldrá en 2018!! :P RT @ Darksaibot88 ¿Hay alguna novedad sobre Tekken X Street Fighter?





WILL WRIGHT

Usuario: @stupidfunwill
Nº tweets: 50
Siguiendo: 14
Seguidores: 8.998

Gracias a Twitter sabemos que no ha comprado ni leído ningún libro de programación desde hace 20 años.

TWEETS DESTACADOS

"Desde que tuve mi primer ordenador quise construir pequeños mundos en su interior"
Su último tweet, el 29 de noviembre: "Hola, estoy de vuelta en Twitter".

RICHARD GARRIOT



Usuario: @richardgarriot
Nº tweets: 560
Siguiendo: 76
Seguidores: 7.525

Se define como explorador espacial, desarrollador de juegos, empresario, filántropo, visionario y aventurero.
Gracias a Twitter sabemos que su madre no pudo asistir en persona a su boda por estar enferma, así que pusieron su foto a un robot que la propia madre manejaba desde su cama. Le encanta el espacio. De hecho, su perfil le muestra vestido de astronauta ya que viajó de forma privada a la Soyuz el 12 de octubre de 2008. Se enorgullece de ser el primer americano de segunda generación que ha ido al espacio (su padre fue astronauta). También habla del juego en que está ahora, Ultimate Collector, en fase beta.

TWEETS DESTACADOS

"Feliz 35 aniversario, Apple. Gracias por abrirnos a un mundo feliz".

RON GILBERT

Usuario: @grumpygamer
Nº tweets: 1.906
Siguiendo: 172
Seguidores: 23.005

Es el diseñador de Monkey Island y cocreador de Maniac Mansion y DeathSpank. Su twitter rezuma humor e ingenio. Responde y aconseja; a alguien que le pregunta si diseña los puzles partiendo de la solución y luego yendo hacia atrás le dice: "Sí, esa es la mejor manera de hacerlo".
Gracias a Twitter sabemos que trabaja en Double Fine, pero no en el proyecto que el estudio presentó a Kickstarter. Le gustan los perros: "Mi perro se murió con 16 años hace cinco. Su nombre era Indie, se lo pusimos por un personaje que se llamaba así por su perro".

TWEETS DESTACADOS

"Acabo de borrar un puzle en el que había un loro, un coco, un perro y un géiser. Era un puzle estúpido. No hablemos de ello nunca más"
"Diseñar puzles para un buen juego de aventura es un 25 por ciento de diseño y un 75 por ciento de darle vueltas".
"Sabes que tienes problemas cuando el tutorial del juego tiene tutorial".
"No me importan los juegos freemium, pero no me des tres ruedas y me hagas comprar una cuarta".







EL TRIUNFO DEL FALSO MOLYNEUX

PETER MOLYDEUX



Usuario: @petermolydeux
Nº tweets: 738
Siguiendo: 30
Seguidores: 38.655

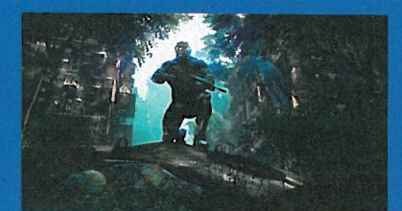
Algunos desarrolladores deben competir con perfiles falsos que los imitan, pero hay un caso en que el twitter del imitador tiene más seguidores que el original y es a veces más interesante. Pese a su popularidad, aún hay gente que cree que Molydeux es el verdadero Molyneux (creador de Fable o Populous) y le recriminan que haya dejado Lyonhead y Microsoft.
Esta cuenta tiene tanto éxito que ha dado lugar a Molyjam, una competición para hacer videojuegos en 48 horas a la que asistieron algunas caras muy conocidas, incluida la del propio Peter Molyneux. El resultado con casi 280 juegos muy atrevidos en general.
Molydeux propone premisas disparatadas para juegos, caricaturas de las propuestas imposibles que a veces plantea Molyneux. Pero también hacer reflexiones interesantes.

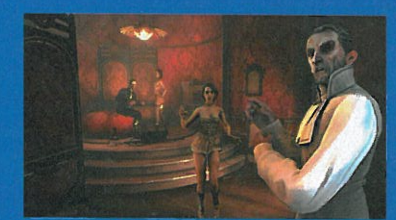
TWEETS DESTACADOS

"Jugar a Fez me da ideas. ¿Imagina que la rotación refleje la emoción del personaje? Feliz: giros rápidos, hundido: giros lentos".
"Imagina un juego en el que tienes un amigo imaginario que no cree que seas real y debes convencerle de que lo eres".
"Un juego en el que pintas tus sentimientos en un lienzo usando un mando guitarra".
"Si haces una película sobre un caballo te dan premios, si haces un juego sobre un caballo, se ríen de ti".
"¿Imaginas que pudieras plantar semillas que crecieran en los sistemas de cobertura?".
"¿Imagina que pasaría si tu avatar te tuviera miedo? ¿y se pusiera nervioso si presionases los botones demasiado rápido o fuerte?"

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







PS3 360 GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

LUCHANDO CON EL PASADO

VUELVE EL EQUIPO FANTASMA

Después de innumerables retrasos parece que los Ghost vuelven a estar listos para la acción, esta vez más a la última moda que nunca. Y no nos referimos a sus modelitos.

Desde siempre, *Ghost Recon* ha sido una franquicia de acción táctica en la que debíamos coordinar las acciones de nuestros compañeros al tiempo que buscábamos acertar entre ceja y ceja a nuestros enemigos. Sin embargo, parece que los tiempos cambian y la acción táctica ha pasado de moda a favor de la acción más directa. Al menos esto parece a tenor de lo visto en los primeros niveles de ***Ghost Recon Future Soldier***, mucho más enfocado a los tiroteos que a la estrategia.

Este movimiento no debería extrañarnos en exceso, ya que se trata de un movimiento similar al ya realizado por Ubisoft con la última entrega de otra de sus franquicias insignia, *Splinter Cell Conviction*, muy simplificado respecto a sus predecesores. Sin embargo, a pesar de esto parece que el último título salido de la mente de Tom Clancy no ha perdido todas sus señas de identidad.

Para empezar, su hilo argumental sigue fielmente los patrones marcados por las anteriores obras del escritor esta- »

PS3 360

Ghost Recon: Future Soldier

Género:
Acción
Desarrolladora:
Ubisoft
Editora:
Ubisoft
Online:
Sí
Lanzamiento:
24 de mayo
Idioma:
Textos
Voces

dounidense, presentándonos un futuro cercano en el que una bomba sucia (material radioactivo y explosivo cuyo objetivo es contaminar una zona) acaba con un equipo Ghost, teniendo nosotros que encargarnos de seguir las pistas de su procedencia. Todo apunta a un grupo ultranacionalista ruso, aunque para desenmascararlos y eliminar la amenaza, deberemos viajar por gran parte del globo terráqueo: Nigeria, Zambia, Brasil, Noruega, Rusia...

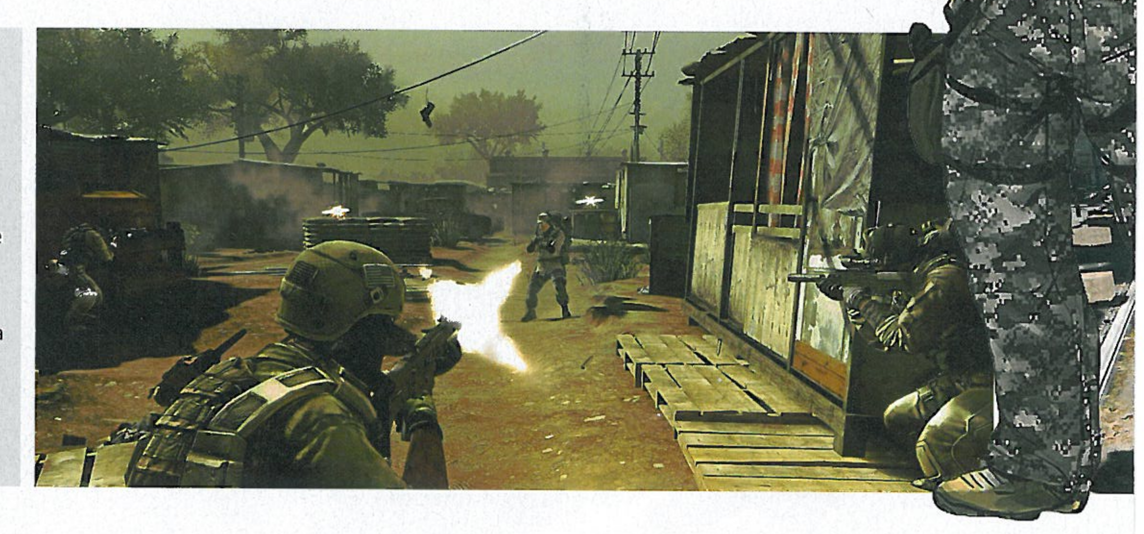
Las misiones que deberemos superar supondrán frecuentes tiroteos, zonas de infiltración, uso constante de todo tipo de aparatos y tecnología... Incluso iremos siempre en compañía de otros tres soldados como en anteriores entregas de esta franquicia. Pero es ahí donde empiezan las 'novedades'. Mientras que en *Ghost Recon Advanced Warfighter* nos debíamos preocupar de nuestros compañeros casi tanto como de la posición enemiga, ahora controlaremos un soldado capaz de abrir fuego y cubrirse detrás de todo tipo de parapetos, pero cuyas órdenes se limitarán únicamente a indicar el siguiente objetivo a batir. Si estamos pasando desapercibidos, podremos marcar varios enemigos para eliminar a la vez. Si ya el sigilo quedó atrás, podremos pedir fuego de supresión a objetivo. Y ahí se acabaron las órdenes. Seremos nosotros, con nuestro personaje, los que tengamos que flanquear o tratar de encontrar la posición más beneficiosa de cara a cada enfrentamiento.

De esta forma, la aproximación a la acción de ***Ghost Recon Future Soldier*** es mucho más directa que en sus predecesores, asemejándose más a *Gears of War* por momentos que a otros títulos salidos de la mente de Tom Clancy. Por supuesto, no todo es tan simple como en el juego de Epic. Para empezar, los escenarios son algo más abiertos y menos dirigidos, permitiendo al jugador elegir en determinados lugares las mejores rutas para continuar con el avance. También será importante el sigilo en determinados momentos, aunque su importancia sea ciertamente menor y la dificultad de la misión aumente enteros si lo que buscamos es no ser detectados. Si este es nuestro objetivo, tendremos la

Sincronización

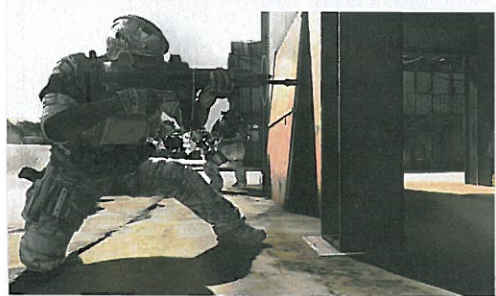
UN, DOS, TRES... ¡MUERE!

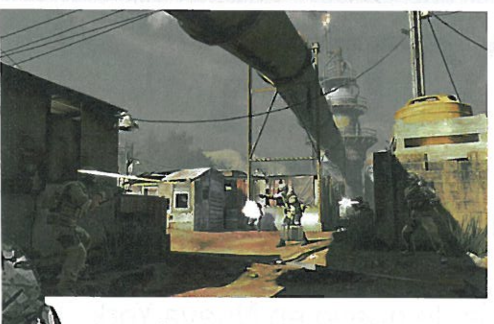
Quizá el momento más espectacular en solitario es cuando coordinamos a nuestros compañeros para acabar cada uno con un enemigo al mismo tiempo. Esta técnica nos recordará sobremanera a la usada por el bueno de Sam Fisher en el último *Splinter Cell*, y como en aquella ocasión, solo nos servirá para los momentos de sigilo. Una vez estemos en combates abiertos, solamente podremos sugerir a los compañeros que centren su fuego en un objetivo. Aunque el enemigo también podrá hacernos lo mismo a nosotros, limitando nuestro campo de visión y haciendo que perdamos precisión de disparo.



PIERDE PROFUNDIDAD TÁCTICA RESPECTO A SUS PREDECESORES, PERO GANA ENTEROS EN CUANTO LAS BALAS COMIENZAN A SILBAR





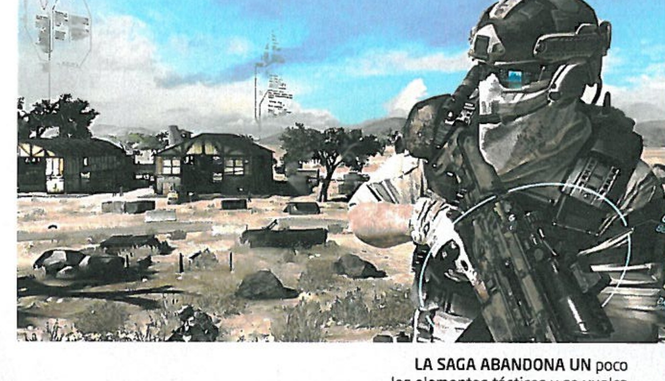


suerte de contar con todo tipo de objetos que nos ayuden en nuestra misión. Es el caso del camuflaje óptico, la vista térmica y magnética, el dron de reconocimiento aéreo o la cobertura móvil War Hound, entre otros artefactos.

Todo esto contribuye sobremanera a aumentar la variedad de situaciones presentes durante la campaña para dar ese matiz de complejidad a pesar de la simplificación de los comandos de nuestro equipo. Más aún si tenemos en cuenta el gran surtido de situaciones de combate a las que tendremos que enfrentarnos: tiroteos a distintas alturas, asaltos coordinados, ataques en helicóptero... Podría decirse que en esta ocasión no habrá dos niveles iguales, ni dos combates parecidos. Minipunto para el equipo de desarrollo de Ubisoft en este caso.

Otro detalle que gustará a los aficionados de los títulos bélicos es su amplísimo arsenal, que cuenta con más de 50 armas diferentes que se irán desbloqueando poco a poco y por separado en los modos campaña y multijugador. En la campaña deberemos cumplir determinados retos que se nos sugieren antes de cada nivel; en el multijugador deberemos acumular puntos de experiencia para acceder a toda la variedad de artefactos de destrucción disponibles. Además, si el medio centenar de armas no fuera suficiente, las posibilidades de personalización de cada una de ellas no tiene parangón en cualquier otro título del género. Una verdadera oda al amante de las armas.

Sin embargo, a decir verdad, casi podría decirse que las opciones de juego en solitario son una mera práctica de cara a las extensivas opciones multijugador del título. Estas comienzan con el cooperativo para cuatro jugadores en la campaña y culminan con el excelente modo competitivo desarrollado por separado por Red Storm, especialistas en la acción táctica. Serán 10 mapas totalmente nuevos, retos completamente distintos y multitud de modos para un total de 16 jugadores simultáneos. ■



LA SAGA ABANDONA UN poco los elementos tácticos y se vuelca mucho más en la acción.



MEDIO CENTENAR DE ARMAS totalmente personalizables serán nuestras compañeras.





PS3 360 PC CRYSIS 3

AHORA SI QUE NEW YORK ES LA JUNGLA DE ASFALTO

Crytek muestra por primera vez la tercera entrega de *Crysis*, que nos sitúa de nuevo en Nueva York, pero unos años en el futuro. Nanotraje, extraterrestres y muchas, muchas armas.

Crysis es una de esas franquicias que logran ser reconocidas casi por cualquier jugón solo con ser nombradas. Su propuesta es simple, ya que se trata de un juego de acción en primera persona, de esos que nos dan libertad de movimientos y además nos otorgan una serie de superpoderes. Quizá no hablemos del súmmum de la originalidad, pero ese no ha sido nunca el gran atractivo de esta obra de Crytek. Y es que donde siempre ha destacado *Crysis* ha sido en su poderío visual, logrando llevar a nuestros sistemas de videojuegos un paso más allá de lo visto anteriormente.

Ese es precisamente el esquema que ha seguido esta desarrolladora alemana a la hora de crear esta tercera entrega, 'conformándose' con volver a elevar tanto el nivel visual como el jugable. En cuanto a lo primero, se hará gracias al CryEngine 3, que debutó con *Crysis 2*, pero que ahora se está tratando de aprovechar hasta el límite de su capacidad. El trabajo de los ingenieros ha sido extenso, con múltiples mejoras a todos los niveles, desde la iluminación al texturizado, pasando por la estabilidad de la tasa de imágenes por segundo.

Sin embargo, esta serie de mejoras sería inútil si el resto de la producción no estuviera a la altura de las circunstancias. Por suerte parece que se están cumpliendo con creces estos objetivos. Para empezar, la historia promete ser algo más que una simple excusa. Esta nos coloca en la piel de Prophet, protagonista del Crysis original y personaje recurrente en la saga, 20 años después de los hechos narrados en la segunda entrega, concretamente en el año 2047. En esta fecha la amenaza alienígena ha sido parcialmente contenida gracias a la creación de una serie de cúpulas que aíslan las mayores poblaciones del planeta.



Habilidades

AHORA CON HACKEO

La nueva habilidad de Prophet es la que le permite controlar armas alienígenas y hackear objetos enemigos para usarlos en su favor. No sabemos el origen de esta nueva capacidad, pero sí que irá evolucionando durante el juego hasta hacerse más poderosa, llegando a ser incluso una de las claves argumentales.

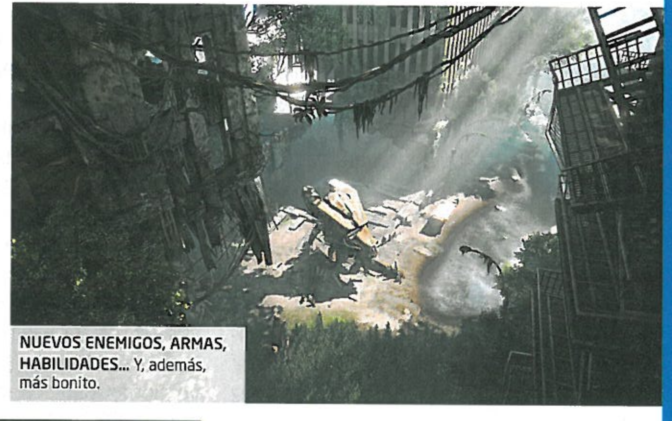
PC 360 PS3

Crysis 3

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Crytek**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2013**

Será dentro de la estructura que envuelve Nueva York donde tenga lugar la acción. Pero no será la ciudad que recordamos, sino una amalgama de junglas que se ha formado de manera acelerada desde el final de los acontecimientos en *Crysis 2*. Dentro de las 13 cúpulas que componen la ciudad encontraremos hasta siete tipos diferentes de jungla –tropicales, pantanos,...–, cada una con su propio tipo de vegetación y fauna, dando así la sensación de estar ante un espacio más rico y vivo que una simple jungla de asfalto. Así, el escenario tratará de aunar las características de la primera entrega y la jugabilidad vertical de la segunda, manteniendo de esta manera las señas de identidad de la franquicia.

Quizá el cambio más notable sea el referente al estilo de juego. Prophet será ahora el cazador detrás de sus presas, no el objetivo constante de los enemigos. La misión del protagonista esta vez es de ataque y así nos lo hará sentir ***Crysis 3***. Las mecánicas de juego son similares, con la posibilidad de utilizar camuflaje óptico para



NUEVOS ENEMIGOS, ARMAS, HABILIDADES... Y, además, más bonito.

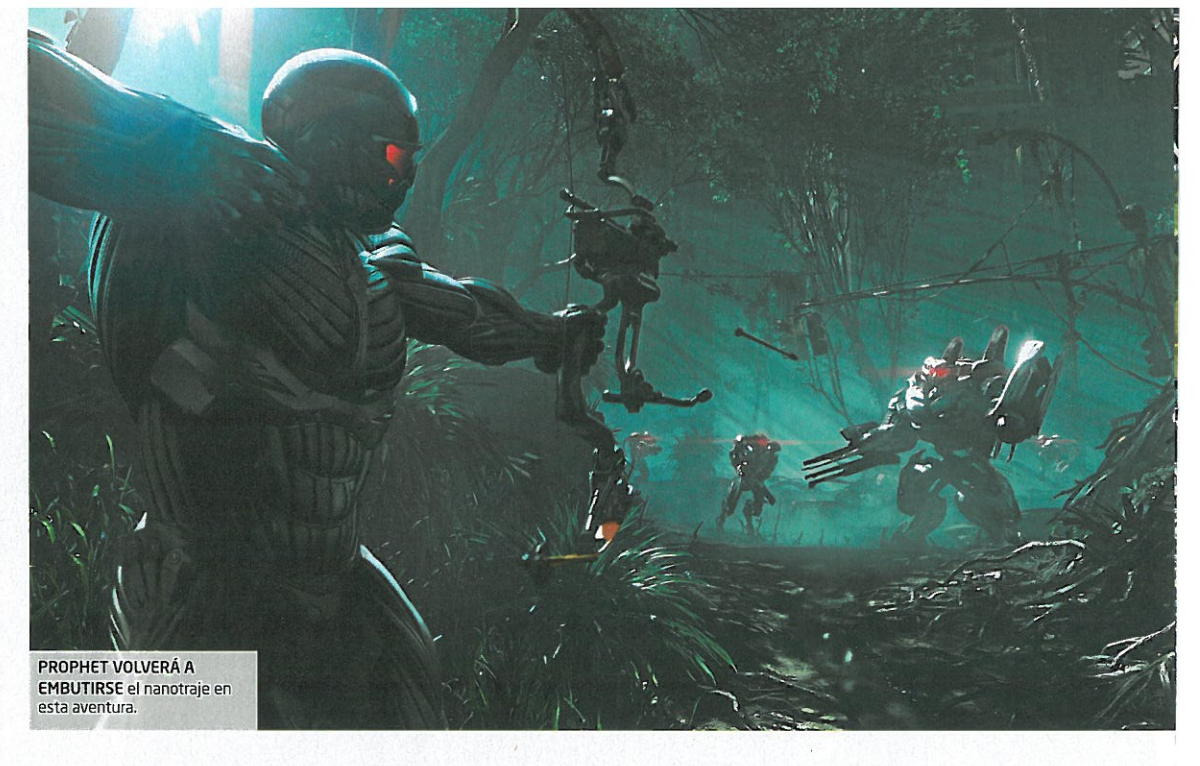


LIBERTAD TOTAL DE ACCIÓN para superar a esos jod**** alienígenas.

PASAREMOS DE SER PRESAS A CAZADORES

infiltrarnos y así asesinar con sigilo, o de potenciar nuestras habilidades humanas para correr más, saltar más alto, aguantar más disparos... Aunque también habrá novedades en cuanto a las habilidades, hasta el momento las únicas reveladas son la posibilidad de utilizar armas enemigas y hackear equipamientos alienígenas.

Esto nos lleva a uno de los apartados más renovados de esta tercera entrega: el armamento. A las armas enemigas (de plasma fundamentalmente), se une todo el arsenal humano que ya conocemos de anteriores iteraciones de la franquicia, más algunas incorporaciones de »


PROPHET VOLVERÁ A EMBUTIRSE el nanotraje en esta aventura.

relumbrón. Es el caso de la Typhoon, un arma corta capaz de disparar decenas de balas por segundo; un buen ejemplo del poderío armamentístico al servicio de Prophet. Y a pesar de la magnificencia de este arsenal, el gran protagonista será el arco que llevaremos equipado en todo momento, la única arma que nos permitirá disparar y no ser detectados al instante. Como no podía ser de otra forma, tendremos además diferentes tipos de flecha para equipar, lo que añade aún más posibilidades a nuestro plan de acción.

Lo que sí permanecerá inalterado será el espíritu sandbox de *Crysis*, con casi infinitas posibilidades a la hora de tratar de solventar las situaciones a las que nos enfrentemos. Crytek nos propone un principio y un final para cada una de las misiones, pero depende completamente de nosotros la manera de superarlas, más aún con la recién estrenada destrucción de escenarios. No llegará al nivel visto en *Battlefield 3*, pero es muy de agradecer que nuestra cobertura se vea afectada por los disparos de los enemigos.

EL ESCENARIO ES UNA NUEVA YORK DEVASTADA Y ENGULLIDA POR SIETE TIPOS DE JUNGLA

Enemigos que además sufrirán un buen lavado de cara a todos los niveles. Por una parte, su IA mejorará exponencialmente respecto a lo visto en *Crysis 2* –especialmente para los alienígenas–, y, por otra, se incorporará un buen número de nuevas unidades al tropel adversario. Es el caso del llamado Scorcher, enemigo pesado armado con lanzallamas y pensado para el combate a corta distancia. Incluso se ha creado una nueva clase de enemigos de apoyo, que no atacan, pero sí colaboran con el resto de alienígenas. El mejor ejemplo de esto es su radar móvil, capaz de detectarnos en cualquier lugar aunque tengamos nuestra habilidad de sigilo activada. Habrá más, pero aún no se han revelado. Lo mismo ocurre con las unidades humanas, sabemos que estarán presentes, pero no sabemos si tendrán nuevo aspecto, habilidades o equipamiento.

Los apuntes finales que completarían este esbozo de lo que será ***Crysis 3*** es la confirmación de la inclusión de diversos modos multijugador, aunque aún estén sin determinar, y la promesa de ofrecer la misma experiencia para las tres versiones del título (PC, 360 y PS3), que están siendo desarrolladas en paralelo. El objetivo de Crytek es que ninguna de las tres versiones parezca inferior al resto, aunque en PC veremos un mayor despliegue gráfico, gracias a su mayor poder y a las posibilidades de renderizado avanzado de estas máquinas. ■

Naturaleza

UN MUNDO VIVO QUE DESTRUIR Y DESOLAR

Uno de los grandes objetivos de Crytek a la hora de diseñar cada una de las localizaciones ha sido la de dotar de vida a los entornos de una manera nunca vista en sus títulos. Así, si paramos la matanza y nos ponemos a observar los alrededores, podremos ver como interactúan distintas razas animales (ranas, bichos, mariposas...), que además estas dependerán del tipo de jungla en el que estemos.




LOS ENEMIGOS NO VAN a ganar premios precisamente por su belleza y cutis perfectos...

360 PS3 PC DISHONORED

DÉJATE SEDUCIR POR EL ARTE DE ASESINAR

Bethesda vuelve a apostar fuerte con este título de Arkane. Los poderes sobrenaturales de Corvo y sus armas nos abrirán un sugerente abanico de diferentes formas de matar. Elige tu estilo y disfruta de Dunwall, la ciudad de la corrupción y la muerte.

Bienvenidos a Dunwall, ciudad ballenera infestada por la peste y la corrupción. Este será tu escenario y, sobre todo, tu más fiel aliado. En el gameplay que Arkane Studios nos mostró, quedó clara la importancia de la ciudad en el juego. Obra de Sebastien Mitton, director artístico, y Viktor Antonov, director de diseño visual, la historia de ***Dishoroned*** cobra importancia al rodearse de sus paredes. La ciudad al más puro estilo steampunk, que recuerda mucho a *Bioshock* y *Metropolis*, será testigo de nuestros asesinatos. Una mezcla perfecta de tecnología futurista integrada en las sórdidas calles de un extraño siglo parecido al XVII. Tendremos que estar atentos porque sus muros, sus ventanas, sus alcantarillas y hasta sus ratas son diferentes caminos para lograr nuestra misión: asesinar a los corruptos.

A diferencia de lo que pueda parecer, ***Dishoroned*** no es un sandbox, y menos mal. Cuando decimos que un amplio abanico de posibilidades se abre ante nosotros, es que es cierto. Los poderes sobrenaturales que "El Forastero" nos regaló, combinados con la cantidad de armas que podremos encontrar, van a hacer de nosotros unos auténticos artistas en cuanto a matar se refiere. La magia (ráfaga), la posesión de cuerpos (posesión), visión infrarroja (visión de las tinieblas), parar el tiempo (ralentí), las armas, a cada cual más mortífera, brindarán a nuestra imaginación una suculenta gama de posibilidades. Y para los fans del realismo, por fin podremos tirar una granada y ver cómo amputamos piernas. Las muertes se ajustarán a nuestra forma de perpetrarlas. La máscara, nuestra terrorífica seña de identidad, nos dotará de una visión que no dejará que nada se nos escape.

LA FORMA QUE ELIJAS DE MATAR CAMBIARÁ RADICALMENTE LA HISTORIA


LA VENGANZA SERÁ MUY dulce con los poderes y armas de Corvo Attano.



Corvo Attano

DESHONRADO PERO LETAL

Todo comenzará cuando descubran a nuestro personaje con el cadáver de la Emperatriz Jessamine Kaldwin. Acusado de su muerte, en la fría celda, recibiremos la visita de El Forastero, deidad que nos regalará nuestros poderes. A partir de aquí, la estructura semilineal de la historia nos permitirá ciertos brotes de "libre albedrío" para conseguir misiones secundarias. El Barquero nos llevará a nuestros destinos para completar la trama principal. La ruleta de poderes crecerá según avancemos en la historia, cuyo final es eliminar al Lord Regente, que impone una tiranía de pánico en las calles infestadas de Dunwall. "En *Dishonored* no hay inocencia", afirmó Viktor Antonov. En la piel de Corvo, ocultos en las sombras de esta corrupta ciudad, impartiremos nuestra justicia a base de sangre y venganza.







Dishonored

Género: Acción
Desarrolladora: Arkane Studios
Editora: Bethesda
Jugadores: 1
Online: Sí
Lanzamiento: Finales 2012

UNO DE LOS PODERES que más juego dará es el de la posesión de cuerpos.



DESMANTELA LA RED DE corrupción aristocrática que rige Dunwall.





EL ESCENARIO SERÁ NUESTRO aliado. La máscara nos mostrará lo que nadie más puede ver.



TECNOLOGÍA FUTURISTA EN PLENO siglo XVII: el escenario perfecto.

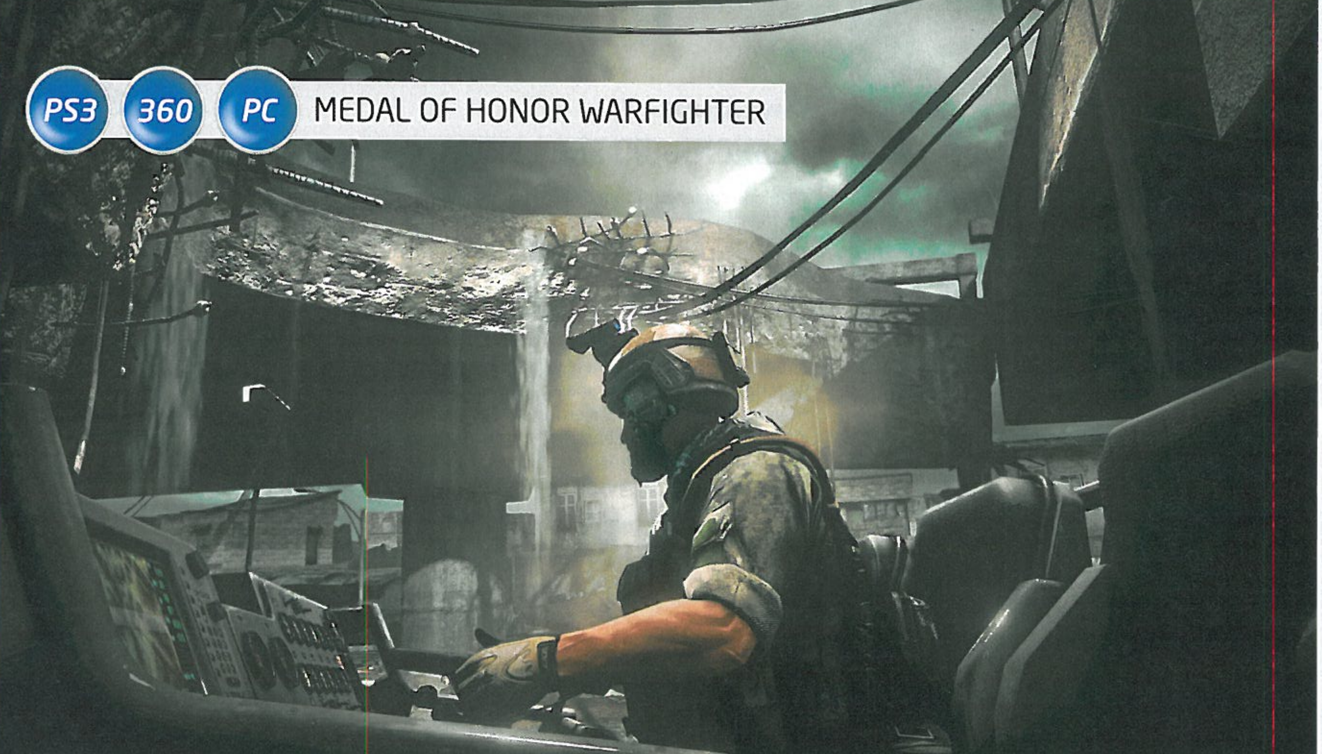
EL SIGILO Y LA RAPIDEZ HARÁN DE TI UN ENEMIGO DE LO MÁS LETAL



LAS MUERTES SE AJUSTARÁN a nuestra forma de perpetrarlas.

Sigilosamente mortal

Golden Cat, llamado "los baños" para no llamarlo directamente burdel, fue el escenario del gameplay. La misión, muy simple: elimina a los gemelos Pendleton, seguidores del Lord Regente. ¿El modo de hacerlo? El que nosotros queramos. Nuestra creatividad será el límite en este juego. Podremos pasar el nivel entero sin dejar ningún cadáver a nuestro paso. Para los amantes de las escaramuzas, también podremos hacer una sangría si así lo preferimos. Hay que tener en cuenta que lo que nosotros elijamos cambiará radicalmente la historia. Pero, por lo que nos mostraron, lo que realmente es interesante es eso que llaman sigilo. Recovecos, vigas, columnas. Mil formas de esconderse y otras mil formas de matar sin que nos vean. Podremos convertirnos en el enemigo invisible en las mismas narices de los corruptos y guardias, y también de las pobres fulanas, claro. ¿Y si en vez de cortarle la garganta, hacemos que se suicide? ¿Y si muere a manos de su propio soldado? Todo está en nuestra mano. Pero no todo será un camino de rosas. Olvídate de la regeneración de energía, en *Dishonored* tendremos dos barras que llenar, dos amigos importantes: Piero y Sokolov. Piero será la barra del maná y los poderes. Sokolov nos devolverá la salud. Tendremos que estar atentos al escenario para coger los elixires y alimentarnos. La moneda de cambio para mejorar nuestros poderes sobrenaturales serán las runas, que encontraremos por nuestro camino y en los bolsillos de nuestros enemigos. También habrá talismanes y otros objetos que mejorarán nuestros atributos. ■





EL MEDAL OF HONOR DEFINITIVO ¿POR FIN?

La élite de los ejércitos de todo el planeta se prepara para enfrentarse a la mayor amenaza terrorista vista en el mundo occidental. Volvemos a las trincheras en la que promete ser la experiencia bélica más intensa de 2012.

A estas alturas de la 'película' hemos vivido incontables guerras y sobrevivido a un número muy elevado de trampas cuidadosamente trazadas por ejércitos enemigos. Los escenarios de estas batallas han sido tan variados que resulta incluso complicado recordarlos todos: Vietnam, Normandía, Afganistán, Japón e incluso Estados Unidos y Europa. Y, a pesar de ello, seguimos esperando nuestra periódica ración de plomo virtual.

Al menos eso es lo que han debido pensar en Danger Close a la hora de comenzar a desarrollar su próximo proyecto, *Medal of Honor Warfighter*. Se trata de la catorceava entrega de esta franquicia, que pretende seguir los patrones marcados por su 'no demasiado' exitoso predecesor. Obviamente continuará siendo un shooter en primera persona de esos que nos hacen vivir un conflicto global en la piel de varios soldados diferentes. Esa ha sido siempre la premisa de *Medal of Honor* y esta no iba a ser una excepción. La época en la que se ambienta la acción tampoco difiere respecto a lo visto en la entrega que recibimos hace un par de años: el presente. Esto no es óbice para que se refine su fórmula y se introduzcan cambios.

Para empezar, el añadido más notorio vendrá de parte del mismo apartado técnico, por la implementación del extraordinario motor gráfico Frostbite 2.0 tanto para la parte multijugador como para la campaña en solitario. Por tanto, podemos esperar escenarios más detallados, personajes mejor animados, entornos de mayor tamaño y mucha, mucha destrucción. Precisamente la micro destrucción que posibilita este motor gráfico es el mayor cambio que veremos en su jugabilidad, haciendo que todas las coberturas sean destruibles y los edificios se derrumben a nuestro paso con cada explosión y cada balazo.

Guerra total

TAN REAL COMO SEA POSIBLE

Uno de los objetivos de Danger Close para esta producción es el de mejorar los niveles de realismo de cada elemento dentro del juego. Para ello han contado con el asesoramiento a tiempo completo de antiguos marines y soldados de élite norteamericanos, que se han centrado en desarrollar distintas tácticas de combate, asegurar la fidelidad de las armas a todos los niveles, la respuesta de los enemigos, etc.







Medal of Honor Warfighter

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Danger Close**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **23 de octubre**





El argumento
MÁS ÍNTIMO Y PERSONAL

Uno de los mayores errores que se achacó al anterior *Medal of Honor* fue la poca cohesión de la historia y su carga emocional. Por ello se está intentando también cambiar esto, creando una historia mucho más compleja y cargada de mucha más tensión. Según las palabras de la propia desarrolladora, será "una historia de soldados contada desde el punto de vista de los mismos soldados".





Más allá de este lavado de cara visual, no habrá grandes variaciones en la mecánica de juego, con campos de batalla algo limitados, misiones más orientadas al espectáculo que a la exploración y frecuentes tiroteos en distancia media y corta. Si bien para la ocasión se ha remozado la inteligencia artificial de los enemigos, haciendo que den más peso al trabajo en equipo y a la ejecución de tácticas militares reales. Se acabó eso de luchar contra pollos sin cabeza...

Durante la demostración que pudimos presenciar, vimos como nuestro protagonista era capaz de inclinarse en las esquinas, utilizar armas con dos mirillas –para corta y media distancia–, disparar con ametralladoras fijas y móviles montadas en lanchas, etc. Es decir, que una vez más la acción más frenética está asegurada, con continuas modificaciones en el ritmo de juego y las situaciones de combate.

Lo que si cambiará completamente serán los emplazamientos en los que luchemos. Visitaremos pequeñas y grandes ciudades de todo el globo como Filipinas, Bosnia o incluso la capital de nuestro país, donde se rumorea que tendrá lugar una de las misiones de *Medal of Honor Warfighter*.

Arena de otro costal será el modo multijugador de este título, que pretende extender la premisa iniciada en FIFA 12 con el EA Sports FC. En este título futbolero elegíamos nuestro equipo favorito para apoyarlo con nuestras victorias y derrotas, creando una clasificación nacional e internacional de las mejores escuadras del planeta. En *Medal of Honor Warfighter* la cosa se pondrá un tanto más seria con combates de buenos contra buenos, al encarnar alguna de las 12 fuerzas especiales de élite que se incluirán. De esta manera sentiremos ir un paso más allá en los combates online. Pocos detalles más se han mostrado de este modo de juego, salvo que está siendo diseñado por la propia Danger Close, a diferencia de lo ocurrido en la anterior entrega, en la que DICE fue responsable del componente social del título. ■

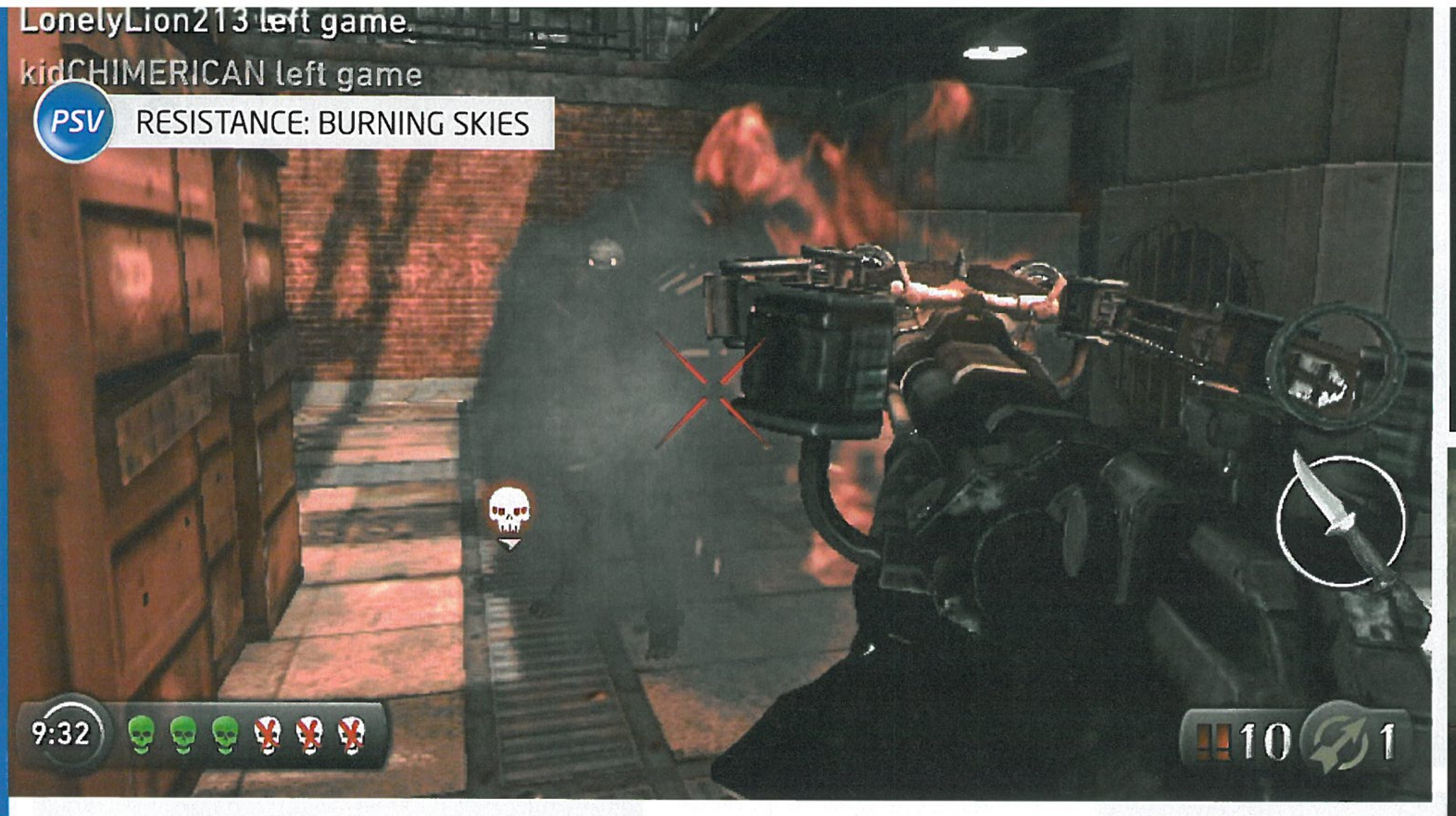
LA I.A. DE LOS ENEMIGOS EJECUTARÁ TÁCTICAS MILITARES REALES

EL FROSBITE 2.0 demuestra de lo que es capaz en consolas y PC.

LA ACCIÓN SERÁ MÁS frenética que nunca gracias al realismo de la IA de los enemigos.



PSV RESISTANCE: BURNING SKIES



LUCHANDO CONTRA EL FUEGO CAÍDO DEL CIELO

La amenaza Quimera se extenderá pronto a PS Vita con un manejo muy similar a lo visto en PlayStation 3. Nunca un FPS se había jugado tan bien en una portátil.

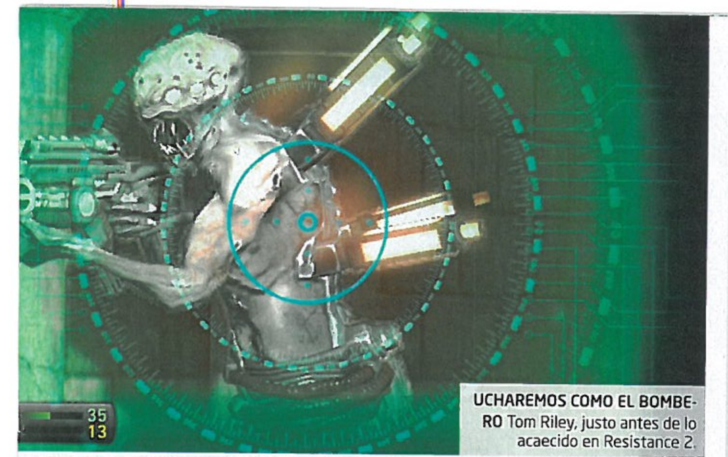
Como ya os adelantábamos en nuestro primer avance de la revista número 38, a finales de este mes de mayo recibiremos en exclusiva para la portátil PlayStation Vita una nueva entrega de *Resistance*, la aclamada saga de shooters en primera persona que se inició en 2007 para PS3.

El título se enmarca esta vez en los años 50, justo entre la primera y segunda parte de la serie. Sin embargo, la novedad más reseñable de su historia quizá sea la del nuevo protagonista, un sencillo bombero de Nueva York llamado Tom Riley que, sin quererlo ni beberlo, se ve envuelto en una cruenta lucha por la supervivencia ante la invasión mutante provocada por el temible virus Quimera. Encarnaremos a un hombre que estará obligado a transformarse en soldado para seguir con vida, y que tendrá que dominar la tecnología punta del amplio abanico de armas que atesora el juego –unas nuevas y otras ya clásicas en la franquicia–.

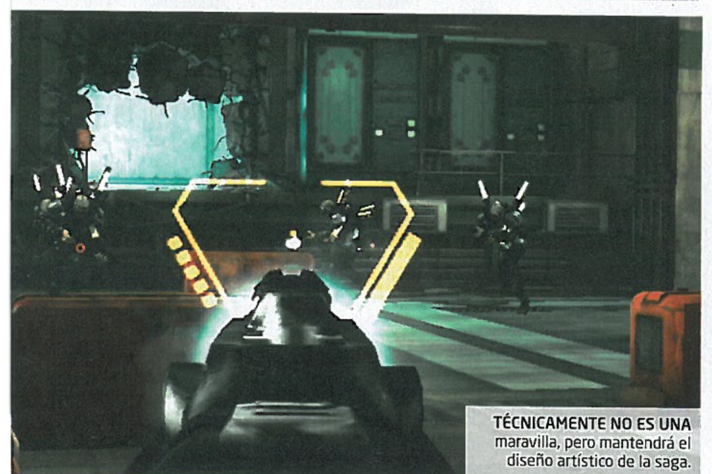


DISPONDREMOS DE UN SISTEMA de coberturas tradicional, pero sencillo y efectivo.

Por fin hemos podido probar en profundidad una versión muy cercana a la final de este shooter en primera persona que ahora corre a cargo del estudio Nihilistic Software, recogiendo el testigo de Insomniac Games. Y la verdad es que las sensaciones son más que notables, pues su jugabilidad sigue destacando por la gran intensidad de los sucesivos tiroteos que tendremos que superar, los cuales nos harán emplearnos al máximo para salir victoriosos y sacar el máximo partido al potencial de nuestro equipamiento.



UCHAREMOS COMO EL BOMBERO Tom Riley, justo antes de lo acaecido en Resistance 2.



TÉCNICAMENTE NO ES UNA maravilla, pero mantendrá el diseño artístico de la saga.

Multijugador

COMBATES ONLINE ENTRE OCHO JUGADORES

Como uno de los principales atractivos de esta entrega portátil, nos encontraremos con su más que prometedor modo multijugador online para un total de ocho jugadores simultáneos. En él dispondremos de tres vertientes distintas; aunque solo se han confirmado los clásicos Deathmatch y Team Deathmatch. Asimismo, contaremos con un total de seis mapas diferentes desde el lanzamiento, enmarcados en zonas como Staten Island o los muelles de Bayona. Por otra parte, el sistema de rangos compartido nos permitirá subir de nivel y desbloquear nuevo equipamiento o mejorarlo tanto si jugamos a través de Internet como si lo hacemos en la campaña individual. Y siempre hablando con nuestros amigos, si queremos, mediante el chat de voz de la aplicación Fiesta.





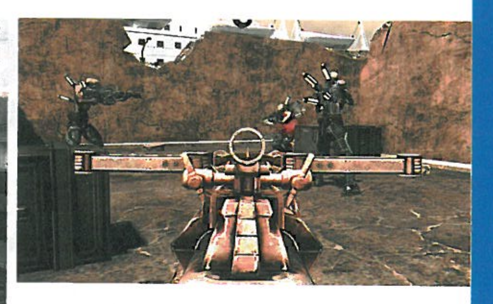
Resistance: Burning Skies

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Nihilistic Software**
Editora: **SCEE**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **30 de mayo 2012**
Idioma:
Textos
Voces





PODREMOS MODIFICAR Y MEJORAR las armas para el modo multijugador online.



Sin lugar a dudas, la mejor noticia que sus aficionados pueden recibir es que el control en la portátil es el más parecido a un FPS de sobremesa que hemos tenido nunca. Y es que el manejo de los dos sticks analógicos para movernos y apuntar resulta realmente cómodo, teniendo en cuenta además que para disparar utilizaremos los botones superiores (R y L), al igual que sucede en los juegos de Xbox 360 o PS3.

No obstante, encontramos la faceta más distintiva y atractiva de esta entrega de la saga en el uso de los controles y funciones características de PS Vita. Por poner algunos ejemplos, emplearemos la pantalla táctil de diversas formas para ejecutar los ataques secundarios de la mayoría de armas. Es decir, arrastraremos y soltaremos el dedo para lanzar granadas –tanto las manuales como las disparadas por el rifle de asalto–, marcaremos a los enemigos con un toque cuando manejemos el clásico rifle 'Bullseye' o golpearemos dos veces el panel táctil trasero para correr más rápido. Todas estas posibilidades de control adicionales otorgan al título un nuevo nivel de inmersión y profundidad, resultando bastante original la forma en cómo utilizamos las cualidades de nuestro amplio arsenal.

EL CÓMODO CONTROL DE LAS ARMAS MEDIANTE LA PANTALLA TÁCTIL ES TODO UN ACIERTO



LOS CONTROLES NOS resultarán tan cómodos como si jugáramos en PlayStation 3.

Por su parte, es cierto que el apartado técnico –en la versión probada– queda bastante distante de lo que hemos visto en la consola de sobremesa, al menos en lo que a nivel de texturas se refiere. Aun así, conserva el gran diseño artístico de las armas y del variado elenco de enemigos habituales que nos encontraremos, además de mantener las grandes dosis de gore en lo que respecta a los resultados de los combates. También es de reseñar la correcta banda sonora, de marcados tintes épicos, que nos acompañará a lo largo de nuestra lucha por sobrevivir. Y no olvidemos el impactante compendio de efectos sonoros vinculados a las armas. ■

360 PS3 PC JUEGO DE TRONOS

AHORA SÍ QUE SE ACERCA EL INVIERNO...

Canción de Hielo y Fuego, la franquicia literaria de fantasía medieval creada por George R.R. Martin, está ahora mismo en la cresta de la ola por culpa de una excelente serie de televisión. El siguiente paso en su particular conquista del mundo son los videojuegos.

Hace poco más de un año Canción de Hielo y Fuego era ya una saga de éxito entre millones de aficionados a la fantasía medieval de todo el mundo. Sin embargo, tuvo que ser una serie de televisión basada en el primero de sus libros la que descubriera el fenómeno al resto del mundo, menos habituado a las librerías especializadas en este tipo de literatura. Desde entonces la pasión por esta franquicia se ha convertido en casi un fervor que se ha intentado aprovechar desde múltiples ángulos. Por supuesto, los videojuegos han sido uno de estos frentes a conquistar, primero con un extraño juego de estrategia y política, y ahora con un título de rol contemporáneo.

En este nuevo juego, que llevará por nombre *Juego de Tronos*, encarnaremos a dos personajes, un monje rojo y un rastreador de la Guardia de la Noche. Podremos personalizar su clase, aspecto y habilidades en gran profundidad, al más puro estilo de los títulos de rol clásico, para luego comenzar la historia, que discurre paralela a los hechos narrados en el libro, entrecruzándose en diversas ocasiones con personajes y localizaciones bien conocidas por los fans de la franquicia. Además, la estructura narrativa de la aventura pretende imitar el estilo de novela río de George R.R. Martin, llevándonos de un personaje a otro de manera alternativa hasta que, en un punto avanzado de la historia, sus argumentos confluyan y debamos coordinar las habilidades de nuestros dos héroes.



EN JUEGO DE TRONOS O GANAS O MUERES...



Personajes

DOS PROTAGONISTAS BIEN AVENIDOS

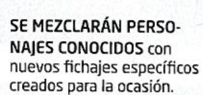
Mors Westford es un rastreador de la Guardia de la Noche tan capaz con la espada como mortífero en combate. Un rudo guerrero que siempre va acompañado de su fiel perro, que podremos controlar -al más puro estilo Jon y su huargo- y potenciar como si de un personaje más se tratara. Además, este can nos servirá como excusa perfecta para las secciones de sigilo que encontraremos en los múltiples castillos que visitaremos. El otro gran protagonista es un monje rojo de oriente, aliado con Robert Baratheon y capaz de dominar el fuego llamado Alester Sarwyck. Junto a ellos recorremos los 17 capítulos de la aventura, que pueden durar entre 25 y 40 horas de juego. Una cifra nada desdeñable.





Juego de Tronos

Género: **Acción/rol**
Desarrolladora: **Cyanide Entertainment**
Editora: **Warner Bros**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Mayo**
Idioma:
Textos
Voces





TRES AÑOS DE TRABAJO en Cyanide que parecen estar llegando a buen puerto.



SE MEZCLARÁN PERSONAJES CONOCIDOS con nuevos fichajes específicos creados para la ocasión.




LA HISTORIA SE DESARROLLA EN PARALELO A LOS HECHOS NARRADOS EN EL PRIMER LIBRO DE LA SAGA

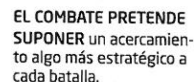
Las hechuras de esta producción de Cyanide no nos serán extrañas, ya que mezcla la exploración libre con densas conversaciones y frecuentes combates en tiempo real. Por supuesto, *Juego de Tronos* sabe mantener las distancias con sus competidores dentro del género para distinguirse en su propuesta. Para empezar cuenta con un universo único y muy reconocible, el Poniente de los libros, trasladado con especial mimo a partes iguales desde la serie y los libros. Y es que ese es otro de los patrones que marcan a este título, que parte de las palabras escritas (su desarrollo comenzó 2 años antes de que comenzara la serie televisiva), pero se complementa a la perfección con localizaciones televisivas, las caras y voces de los actores, algunas de las melodías –sobre todo la de apertura de la serie–, etc. Esto le confiere un tono característico y carismático que conseguirá atrapar a los aficionados desde el segundo uno.

Por suerte el atractivo del título es muy superior al de las típicas adaptaciones de este tipo, ya que estamos ante un título de rol profundo, sin nada que envidiar en muchos detalles a los pesos pesados del género. Esto se deja ver desde los primeros momentos, cuando las opciones de configuración del personaje nos abrumen por la variedad y exhaustividad que presentan. Podremos modificar desde la clase al aspecto, habilidades, armamento, ventajas y defectos de cada uno de los dos protagonistas... La referencia en este caso ha sido la del rol de papel y lápiz, donde las posibilidades eran infinitas y, si así lo querías, podías elegir ser fotosensible, sufrir de mareos, etc., solo para seleccionar una ventaja que nos conviniera por nuestro estilo de juego.

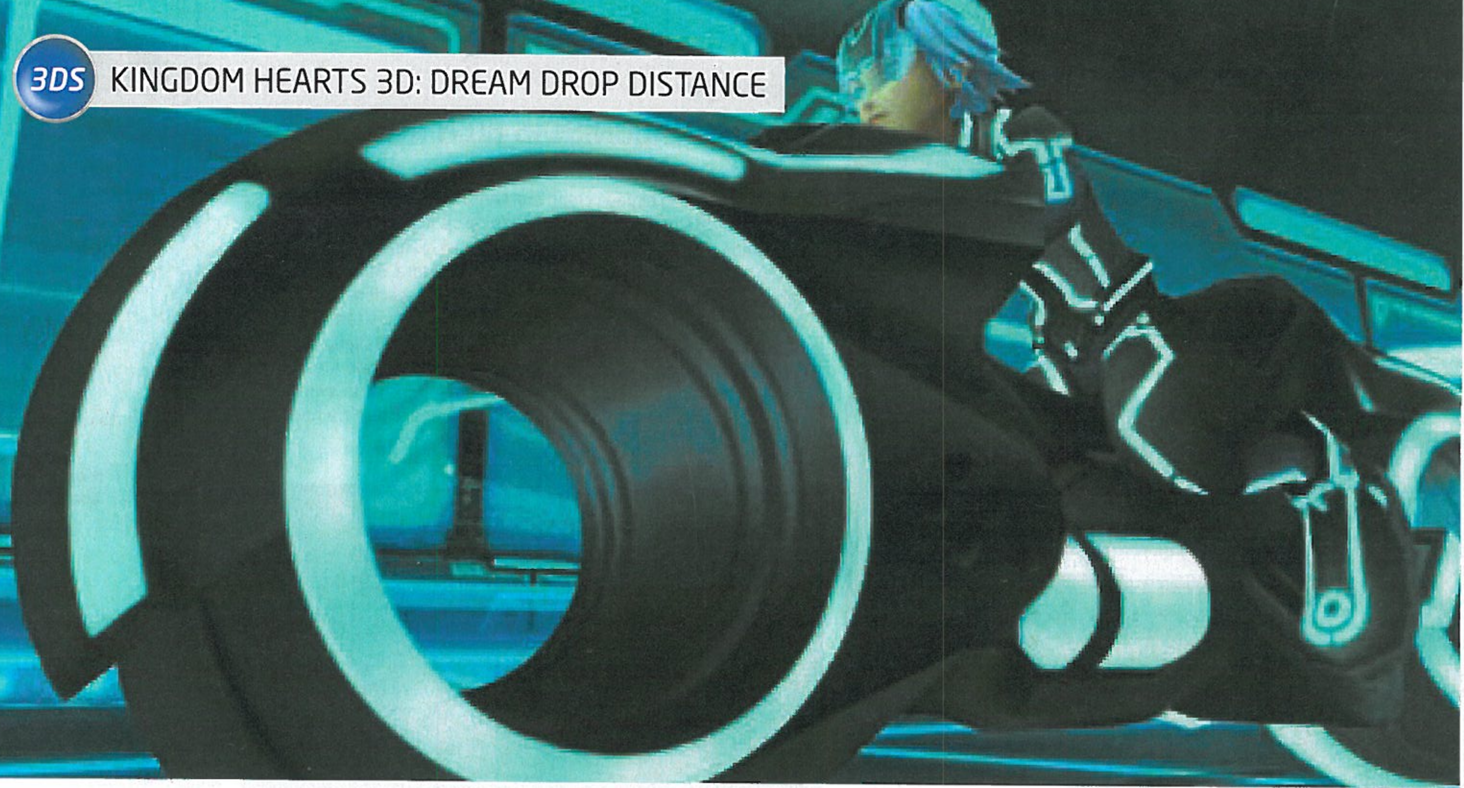
Sumemos a esto un sistema conversacional lineal, en el que solo tendremos una ocasión para elegir nuestro siguiente comentario, haciendo que nuestras palabras, sin vuelta atrás, marquen el camino que seguimos, consiguiendo nuevos aliados, descubriendo pistas o deshaciendo entuertos –o todo lo contrario–.



EL COMBATE PRETENDE SUPONER un acercamiento algo más estratégico a cada batalla.



Finalmente, en lo referente a los combates, encontraremos un sistema híbrido entre la acción y los turnos, con personajes que actúan en tiempo real, pero ralentizando la acción para seleccionar cada una de las habilidades que queramos realizar. Se trata de un acercamiento más estratégico quizá que en otra ocasiones, teniendo que planificar nuestros movimientos en función de la posición de los enemigos, su armadura, los alrededores y, por supuesto, nuestro propio personaje y habilidades. ■



EL REINO CORAZÓN SE HACE HUECO EN 3DS

Una de las mejores versiones de la franquicia en los últimos años aprovecha algunos detalles clave de 3DS para ofrecer una historia sólida y un juego completo.

La llegada de la saga de Square Enix a Nintendo 3DS pretende convertirse en todo un acontecimiento y, a juzgar por lo que hemos podido ver en la demo que nos ha enseñado Nintendo, no tiene pinta de decepcionar. Es *Kingdom Hearts* en estado puro; conserva el espíritu con el que nació hace diez años y añade al juego algunos elementos nuevos posibles gracias a 3DS como son, obviamente, los gráficos en 3D, algunos controles táctiles o elementos de realidad aumentada, por ejemplo.

Sin embargo, por lo que llegará a ser recordada esta entrega es por la dualidad de protagonistas con la que contaremos en todo momento. El juego incluye un sistema a través del cual podremos ir saltando de controlar a uno u otro de los personajes que *Dream Drop Distance* pone a nuestra disposición: Sora y Riku. De esta manera, podremos cambiar de escenario y personaje -porque cada uno tiene su línea de progreso y en contadas ocasiones se cruzarán sus historias- de forma voluntaria en cualquier momento presionando un botón, dejando al otro sumido en un profundo sueño, o de forma involuntaria cuando un contador de tiempo llegue a cero. El sistema servirá para no aburrirnos cuando nos quedemos atascados, para evitar una muerte segura cuando estemos ante un rival que nos esté dando más de lo deseado, y momentos así.



LA ESTÉTICA Y EL mundo de la película Tron pasa a formar parte del universo Kingdom Hearts.

Hablando de rivales, en esta ocasión, los Sincorazón dejan paso a un nuevo

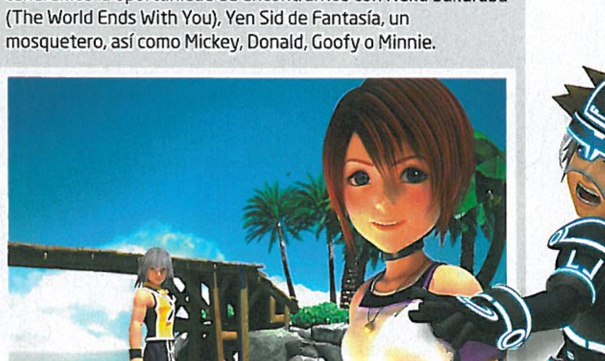
LO DE COMER HELADOS en lugares elevados es una constante en la saga.

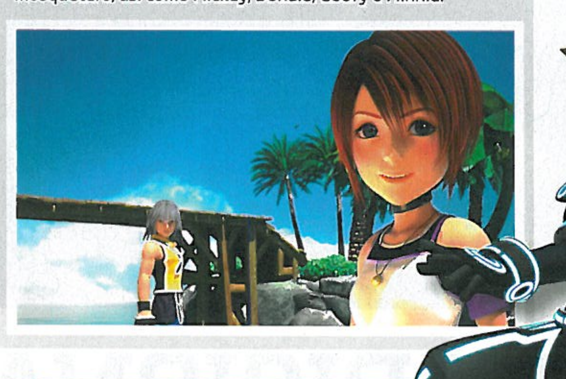

TRON ES UNA MINA para la jugabilidad de este nuevo título.

Mundos

UN REINO LLENO DE SORPRESAS

Algo que hace que *Kingdom Hearts* como saga sea tan especial es esa combinación imposible del rol japonés de Final Fantasy con la fantasía occidental de Disney. Sin embargo, en esa mezcla algo arriesgada a priori está la magia y la sorpresa con el jugador. En cada una de las entregas del juego se han introducido personajes y mundos nuevos. En esta ocasión no será distinto. Algunos de los escenarios que ya se han confirmado son la Ciudad de Paso, que ya es un lugar recurrente en la saga, el The Grid de Tron: Legacy, El País de los Mosqueteros, la hermosa Ciudad de las Campanas perteneciente a El Jorobado de Notre Dame, Symphony of Sorcery (Fantasía) o Prankter's Paradise de Pinocho. En el caso de los personajes ocurre exactamente igual, y en esta ocasión tendremos la oportunidad de encontrarnos con Neku Sakuraba (The World Ends With You), Yen Sid de Fantasía, un mosquetero, así como Mickey, Donald, Goofy o Minnie.







Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Género: **Acción/rol**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Square Enix/Nintendo**
Jugadores: **1**
Online: **S.C.**
Lanzamiento: **S.C.**





LOS PERSONAJES MÁS CONOCIDOS repiten una vez más.

tipo de personaje: los Dream Eaters (Devoradores de Sueños), que se dividirán en dos tipos: aliados y rivales. Los primeros serán los llamados Espíritus, que podremos tener a nuestro lado e incluso entrenar al más puro estilo Pokémon para utilizarlos en los combates y llevarlos con nosotros; los que harán de rivales serán llamados Pesadillas y, al igual que los primeros, tendrán apariencia animal, pero en este caso actuarán en nuestra contra.

Más allá de estos detalles diferenciales de protagonistas y enemigos/aliados, la mecánica del juego es bastante clásica y responde al esquema de un mundo relativamente abierto en el que podremos visitar determinados espacios y luego volver sobre nuestros pasos para buscar algo que nos hayamos saltado, un sistema de exploración que estará constantemente salpicado de conversaciones con los personajes clásicos de *Final Fantasy* y Disney y combates con nuestros nuevos enemigos. También encontraremos en el camino elementos de coleccionismo como los cofres, aunque casi siempre nos ofrecerán más objetos para el consumo inmediato que otra cosa, y puzles como los que hemos visto en versiones anteriores del juego.

LOS SINCORAZÓN DEJAN PASO A UN NUEVO TIPO DE RIVALES, LOS DREAM EATERS


MICKEY TIENE UN LADO de mala leche, todos los sabemos.

El juego todavía está en desarrollo y lo que nos ha impresionado es el altísimo nivel de su apartado gráfico. El sonoro lo tuvimos que disfrutar en un perfecto japonés, algo que suponemos cambiaremos por inglés con bonitos subtítulos en castellano y poco más, pero todo sobre escenarios de vibrantes colores y unos personajes con buenas animaciones y un efecto de tres dimensiones que solo será molesto cuando los movimientos con la cámara sean especialmente rápidos. ■



ROL TRADICIONAL, POR FIN EN TUS MANOS

Heroes of Ruin, la nueva joya de Square Enix, nos trae todo el potencial del rol clásico a nuestra 3DS. Mazmorras, acción, y un potente modo cooperativo, harán de nuestras aventuras una historia sin fin. ¿Preparado para enfrentarte a los peligros que acechan?

Una terrible maldición ha caído sobre el fundador de Nexus. Encadenado a un sueño eterno, el gran león alado descansa en el centro de la ciudad. Desesperados, sus reyes ofrecen una recompensa a quien lo despierte... y es aquí donde entramos en juego. Tú serás uno de los valientes que lo intenten. A modo de juego de rol clásico, elije que personaje quieres ser y embárcate a la ventura.

Una muy buena banda sonora y unos gráficos muy cuidados para tratarse de una consola portátil serán dos de los elementos que nos introducirán de lleno en el juego. Como en el mítico Dungeons&Dragons, un sin fin mazmorras serán nuestros niveles a completar. En ellas iremos desentrañando la historia y, sobre todo, mejorando las habilidades de nuestro personaje.

Para que nos hagamos una idea de hasta qué punto *Heroes of Ruin* se asemeja a un juego de rol tradicional, os diremos que se podrán hacer partidas online de hasta cuatro jugadores, con chat de voz incluido. Además podremos formar un clan fijo y superar los niveles siempre con la misma gente. La dificultad de cada misión se adaptará al nivel que tengan nuestros personajes. Todo un universo online que podremos ir descubriendo según avancemos en la historia.

A diferencia de a lo que nos tiene acostumbrados Square Enix, este título contiene altas dosis de acción. Los diálogos serán poco frecuentes en nuestra aventura, ya que cambiaremos la palabra por las armas y los hechizos, sin bajar la guardia en casi todo el juego. Una gran tropa de monstruos, a los que tendremos que conocer para saber cual es la mejor forma de matarlos, serán también

80.000 OBJETOS PARA COMPRAR Y VENDER GRACIAS AL SISTEMA STREETPASS



LA ACCIÓN SERÁ CONTINUA y los diálogos pasarán a segundo plano



Clases y habilidades

UNA DIFÍCIL DECISIÓN

La justicia es tu bandera y te van las espadas? ¿Te gustan más las armas de fuego y los pasados oscuros? ¿La magia te fascina y tienes grandes ambiciones? ¿O más bien eres una fiera salvaje con una fuerza brutal? Nada más comenzar el juego tendrás que decidir qué personaje quieres ser: Justiciero, Pistolero, Alquitecto o Salvaje. Cada uno cuenta con sus habilidades propias que se potenciarán mediante el árbol de habilidad. Dependiendo del personaje, habrá diferentes ramas para que evolucionen y se conviertan en expertos de distintas materias. Cuatro personajes para elegir. Cuatro historias diferentes. Un único objetivo: ser el mejor. Lo único que falta es tu decisión ¿Estas preparado para enfrentarte a la aventura que plantea *Heroes of Ruin*?



Heroes of Ruin

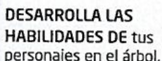
Género: **Acción RPG**
Desarrolladora: **n-Space**
Editora: **Squeare Enix**
Jugadores: **1-4**
Online: **Si**
Lanzamiento: **15 de junio**

Heroes of Ruin



LA DIFICULTAD DE CADA misión se adaptará al nivel que tengan los jugadores.





DESARROLLA LAS HABILIDADES DE tus personajes en el árbol.



GRÁFICOS MUY CUIDADOS Y una gran banda sonora nos introducirán de lleno en la historia



LAS DIFERENTES MAZMORRAS SERÁN los escenarios de tus aventuras

MULTIJUGADOR IMPRESIONANTE DE HASTA CUATRO JUGADORES

nuestros compañeros a lo largo del viaje. Pero no por ello dejará de tener mucho contenido fantástico y mágico, los más fieles seguidores de los juegos de rol no tendrán de qué asustarse.

Además, no sólo tendremos la trama principal. Numerosas misiones secundarias nos estarán esperando en cada rincón de la cuidad. Y el compromiso de un DLC nuevo cada día durante al menos un año, promete darnos horas y horas de juego. Y más nos vale aprovecharlas y llevar a nuestros personajes al máximo, porque en www.heroesofruin.com, la página oficial del juego, se publicarán diariamente las estadísticas y podríamos llegar a liderarlas con nuestro clan.

Otra de las sorpresas que esconde el juego es que gracias a todos los objetos que iremos encontrando, nuestro inventario engordará notablemente. Pero no te descuides y elige bien qué vas a llevar, ya que nuestro inventario tendrá la cantidad limitada. Para hacerlo más interesante, n-Spaces ha ideado una especie de mercado universal, en el que podremos vender y comprar objetos usando el sistema StreetPass. Cerca de 80.000 objetos nos están esperando en el mundo de *Heroes of Ruin*. Además, el 3D nos ofrece la posibilidad de ver en los mapas los distintos niveles de cada mazmorra, aunque no será muy útil más allá de esta cualidad.



LA PROMESA DE UN DLC nuevo cada día durante al menos un año

Con todas estas características, queda claro que *Heroes of Ruin*, a pesar de ser para una consola pequeña, tendrá el potencial de hacerse un hueco entre los grandes. Recordad su nombre, ya que dará mucho de qué hablar este verano. Por fin un verdadero RPG clásico al alcance de nuestras manos. ■

3DS

Theatrhythm Final Fantasy

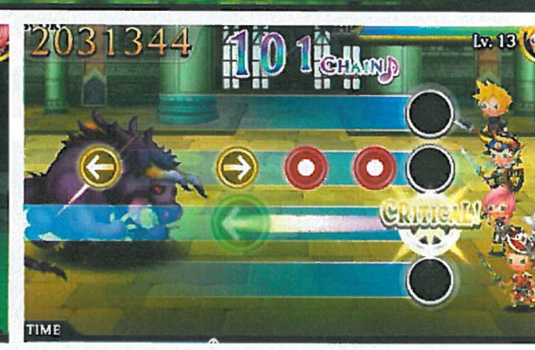
Género: **RPG/Musical**
Desarrolladora: **Indies Zero**
Editora: **Square-Enix/ Nintendo**
Jugadores: 1-4
Online: **StreetPass**
Lanzamiento: **6 de julio**



LA PANTALLA SUPERIOR MOSTRARÁ la acción y vídeos de juegos desde Final Fantasy I de NES a Final Fantasy XIII.







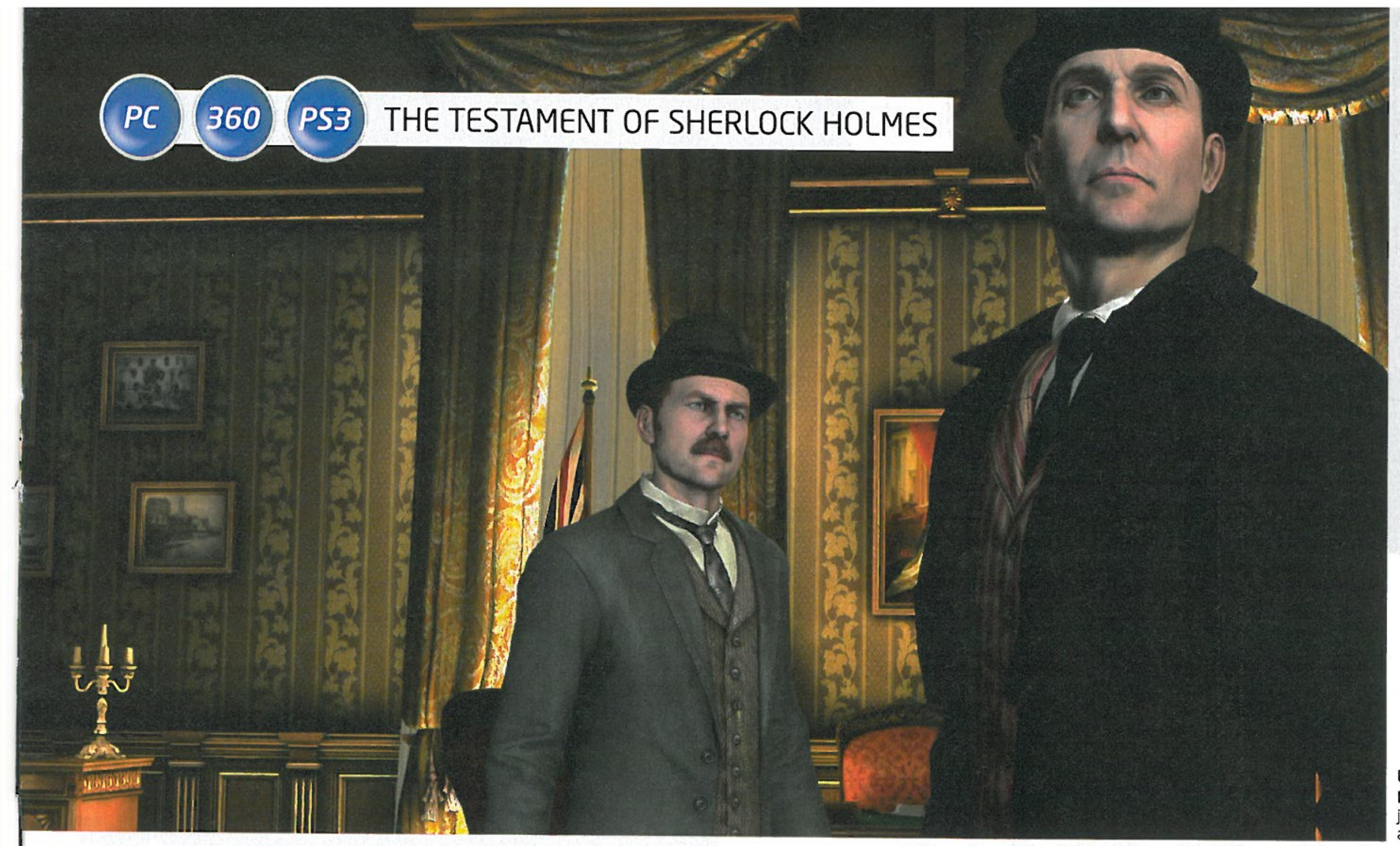
LLEGA EL ESPERADO FINAL FANTASY: EL MUSICAL

En una extraña mezcla de rol y juego de ritmo musical, Square Enix acierta tanto con los jugadores casuales de 3DS como con los fanáticos de la serie *Final Fantasy*, rescatando momentos épicos de los últimos 25 años.

Si existe un apartado sobresaliente en todos y cada uno de los *Final Fantasy* creados durante los últimos 25 años, ese es el musical. El bueno de Uematsu, principal compositor de la mayor parte de melodías del juego, ha sido galardonado una y mil veces por su labor. Lo que nunca habríamos esperado, sin embargo, es que Square Enix se plantease realizar un juego musical basado en estas melodías, aunque tiene todo el sentido.

Theatrhythm Final Fantasy recoge muchísimas de las principales melodías de la saga, 70 inicialmente que luego irán aumentando de forma continua (más los DLCs confirmados) para hacer un juego de ritmo al estilo de los *Rhythm Paradise* con un toque rolero que lo une a la saga de forma directa. Empezaremos por esto porque al inicio de la partida elegiremos a uno de los personajes clásicos de *Final Fantasy* (que irán incrementando en número a medida que superemos fases del juego y recojamos más y más Cristales de Poder). Dicho personaje tendrá que ir acompañado de otros tres personajes de equipo que iremos dotando de habilidades y que, según superemos melodías, irán mejorando por experiencia y por elementos con lo que podremos equiparles. Por ir al grano, el juego consiste en superar diferentes melodías a través de juegos de ritmo que variarán en función del momento del juego. El cartucho incluye tres modos: Music Play Series (que será el modo Historia), Challenge (que permite retarnos a nosotros mismos) y Chaos Shrine (que abrirá un loco modo multijugador de hasta cuatro jugadores simultáneos).

En el modo Series, que es el principal, cada fase constará de cinco fases que deberemos superar y que variarán en el tipo de juego. Por su aspecto, muy japo, de personajes cabezones y su extrañeza, puede llegar a ser poco atractivo, pero es una de las apuestas más interesantes de 3DS de la temporada.







The Testament of Sherlock Holmes

Género: **Aventura Gráfica**
Desarrolladora: **Frogwares**
Editora: **Warner Bros. Interactive**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Septiembre**

LA MENTE DEDUCTIVA DE Holmes está trabajando en todo momento, aunque no lo parezca.

¡ESTE SHERLOCK ESTÁ COMO UNA CABRA!

El detective más famoso del mundo se enfrenta a uno de sus casos más importantes y a sus propios demonios internos en una aventura gráfica digna de ser una epístola funeraria...



MEJORES GRÁFICOS Y UN sistema de control mejorado.

Sherlock Holmes es uno de esos personajes que no necesita carta de presentación. Y es que este detective nacido de la mente de Arthur Conan Doyle y afincado en el Londres de finales del siglo XIX es uno de los referentes obligatorios para todos aquellos aficionados a la literatura de misterio. Todo un personaje que ha conseguido alcanzar el estrellato: televisión, cine e incluso videojuegos. Ningún medio ha podido resistirse a su encanto natural.

Concretamente en el mundo del videojuego ya llevamos 10 años disfrutando de sus aventuras gráficas. La última entrega de sus aventuras nos llegará después del verano, presentándonos un caso completamente original y un buen puñado de novedades de agradecer. Para empezar su apartado gráfico se verá mejorado respecto a su predecesor. Mayor detalle en escenarios y personajes, animaciones más cuidadas, diseños más trabajados... Y el mismo valor artístico de siempre. En cuanto a su mecánica, se ha optado por el control directo del personaje, de una manera similar a la que podemos ver en el reciente The Walking Dead descargable, facilitando un tanto la jugabilidad del título. Por supuesto, sus inteligentes puzles y retos a nuestra inteligencia seguirán siendo una constante y el centro de atención en este título, obligándonos a exprimir nuestras neuronas al máximo para superar cada situación.

La excusa argumental de todo este embrollo será la incriminación de Holmes en una serie de tropelías a raíz de la resolución de un caso de robo, su posterior acoso por parte de Scotland Yard y la lucha del ahora errático detective y su inseparable Watson por descubrir la verdad oculta tras el misterio. Quizás en esta ocasión la respuesta no sea tan elemental... ■



SHERLOCK Y WATSON, TANTO monta, monta tanto...



MISTERIOS A GOGÓ EN el Londres victoriano más clásico.



Proyect Zero 2: Wii Edition

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Tecmo**
Editora: **Tecmo / Nintendo**
Dispositivo: **Kinect -Move**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Lanzamiento: **29 de junio**



VIEJAS GLORIAS PARA LA WII

Con un juego de hace ocho años, Nintendo y Tecmo quieren dar un último empujón a Wii. A favor: que todos los que lo jugaron entonces ya están mayorcitos para Wii.



EL JUEGO NO ES un port directo, sino un nuevo desarrollo.

Dejemos a un lado que estamos ante un juego que vio la luz hace más de ocho años, que la vio en consolas de la competencia (Xbox y PS2) y que, a pesar de ser un buen juego, no fue más que una segunda parte sin mayor trascendencia.

Nos quedamos con un título que plantea una historia de terror, una muy buena historia que está perfectamente acompañada por la mecánica del juego. Tendremos un sistema de control nuevo que nos permitirá independizar los movimientos del personaje y sus acciones con la cámara, la principal 'arma' con la que cuenta nuestro personaje para neutralizar a los enemigos, los fantasmas y espectros con los que tiene constantes encuentros en la aldea perdida. Como en el original, estamos ante un juego de acción en tercera persona lento, un survival horror como los que triunfaron en aquellos años y que dieron paso a conceptos que luego hemos visto reflejados en *Dead Space* o *BioShock*, juegos que no pertenecen al género pero que utilizan esos elementos de ambientación para mejorar la atmósfera de la acción.

El desarrollo es completamente nuevo y mejora todo el aspecto gráfico, así como corrige determinados bugs bien localizados en la versión anterior. A pesar del nuevo control y de permitir el juego para dos (algo que no vimos), el juego aporta poco de nuevo y debemos conformarnos con esos momentos de sobrecogimiento que sí consigue transmitir la historia a través de Mayu y Mío, las hermanas implicadas en esta aventura.

A ADAPTACIÓN DEL CONTROL a las mecánicas de Wii es parte de lo más destacable del título.





LA EXPANSIÓN VIENE CON muchos contenidos adicionales en forma de civilizaciones, escenarios y unidades.

PC

Civilization V: Dioses y Reyes

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Firaxis Games**
Editora: **2K Games**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **22 de junio**

ELIGE: RELIGIÓN O ESPIONAJE

Ya hemos podido catar la expansión de Civilization V, Gods & Kings, donde podemos disfrutar de nuevas experiencias que echamos en falta en el juego original.

LOS ESPÍAS NOS FACILITARÁN toda la información relativa a civilizaciones aliadas o enemigas.

Tras la quinta entrega de *Civilization*, nos sentimos algo huérfanos al no encontrarnos con religiones o espionaje. Pero dicho y hecho, los chicos de Firaxis Games no tardaron en escuchar nuestras plegarias y rezos y ponerse manos a la obra con esta expansión que nos atañe.

A priori, y tras lo que hemos podido jugar –el comienzo es el mismo, unos colonos y una unidad militar que han de fundar una ciudad–, la expansión cumple con expectativas lo que se exigía de ella. No solo nos trae la Religión y el Espionaje, sino que nos encontramos con 27 nuevas unidades, 13 nuevos edificios, 9 nuevas maravillas y, para rematar la faena, 9 civilizaciones nuevas –junto a las dos que se incluyen del DLC de España y Mongoles– tales como: mayas, celtas, bizantinos, suecos, etc. Pero es que, además, disfrutaremos de tres nuevos escenarios para aumentar nuestras horas de juego, sobre "La caída de Roma", "Comenzando el Renacimiento", que trata el paso de la Edad Media al Renacimiento, centrándose en el cambio de la religión. Y por último, "El imperio de los cielos ahumados", que versará sobre una futura sociedad victoriana y steampunk, ¡menuda mezcla! Ya con solo esto nos podríamos dar por felices, pero también disfrutaremos de la religión y el espionaje.

27 NUEVAS UNIDADES, 13 EDIFICIOS Y 9 CIVILIZACIONES

La religión toma un papel muy importante ofreciéndonos la posibilidad de crear la nuestra propia y cultivar la fe en ella, que dará como resultado interesantes beneficios a nuestra civilización en forma de mejoras en la cultura, la ciencia o el poder militar. Además, la religión nos ofrece las unidades del misionero, el inquisidor o el gran profeta que nos ayudarán a divulgar nuestra religión en nuestra civilización y en el resto. Con el espionaje podremos introducirnos en civilizaciones enemigas o aliadas para obtener información. Podremos también robar tecnología o modificar las elecciones, todo ello gracias a la pericia de nuestros espías. ■

LA FUNCIÓN DE LA religión enriquece sobremanera el desarrollo de nuestras civilizaciones.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

360 PS3 PC MAX PAYNE 3

DE MAX EN PEOR

Han pasado los años y Max Payne quería un retiro tranquilo en Sao Paulo. Pero la desgracia persigue a nuestro poli y con él las cosas siempre pueden ir a peor.

Después de tantos meses, de tantos tráilers, de tantos artículos, avances y portadas de revistas, ya tenemos aquí el esperado regreso de *Max Payne*, la producción de Rockstar que nos prometía recuperar a uno de los personajes de videojuego más carismáticos de la última década. ***Max Payne 3*** recupera al torturado y alcohólico policía que, una vez más, se ve metido en una espiral de sangre, corrupción y violencia donde las balas surcan el cielo a docenas pero, eso sí, lo hacen despacito, a cámara lenta, en tiempo bala.



En los diferentes avances que hemos escrito sobre el juego ya os hemos contado, a grandes rasgos, la historia de esta tercera entrega, donde Max se pasa al sector privado y vive de guardaespaldas de una familia rica e influyente de Sao Paulo, Brasil. Enseguida las cosas se complican, como no podía ser de otra manera tratándose de Payne, y el expoli se ve envuelto en un problema muy gordo que mezcla a bandas callejeras, policías corruptos, cárteles de drogas, grupos paramilitares y hasta a medio gobierno y a las mismas fuerzas armadas del país carioca. Catorce capítulos de una impresionante historia que, otra vez, tiene un protagonismo clave en el título, que da giros interesantísimos y que nos lleva adelante y atrás en la historia de Max (algunos capítulos los protagoniza un Max Payne que nos resulta más familiar, en las calles de Nueva York, justo antes de embarcarse en la aventura sudamericana). La historia va de menos a más, con algunos episodios épicos donde disfrutaremos de unas escenas de acción impagables propias »

360 PS3 PC

Max Payne 3

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Rockstar**
Editora: **Rockstar**
Precio: **65,95€ (360, PS3); 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-22**
Idioma:
Textos (ES)
Voces (EN)

Pegi

18

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.8	9.4

Jugabilidad	Adicción
9.6	9.7

Nota final

9.7

La opinión

MAX PAYNE NO defrauda. El shooter de Rockstar es un festival de balas y acción frenética envuelto de una historia sobresaliente y un apartado técnico enorme. Los modos arcade y los geniales modos online lo hacen aun más grande.

Por G. Maeso

>La historia y la ambientación.
>El tiempo bala.
>El apartado gráfico es impresionante.
>Los diálogos y la narración de Max.

Arriba y abajo

>El juego llega con subtítulos pero no doblado. Aunque mola oír el inglés, español y portugués de los personajes.

RAPARSE LA CABEZA PARA pasar desapercibido en Sao Paulo no le sirve de mucho al bueno de Max.

de Hollywood (el capítulo de las favelas, el de los muelles, el del estadio de fútbol o el del hotel abandonado se han quedado para siempre en nuestras retinas 'videojueguiles').

El control del juego, su jugabilidad, ofrece todo lo que pides a un buen shooter y todo lo que le pedirías a *Max Payne*. El tiempo bala vuelve a ser el arma más importante de nuestro personaje y solo sabiéndolo administrar y utilizar con sabiduría superaremos muchos momentos increíblemente difíciles. Además, el juego está diseñado para convertir cada tiroteo en una coreografía, el tiempo bala y las habilidades acrobáticas de Max suponen la diferencia entre superar una escena de manera 'chusquera' y por lo pelos o con estilo. Y con estilo, amigos, mola mucho más. El juego, que cuenta con varios modos de dificultad, ofrece una pequeña ayuda si te quedas atascado en una escena. Si mueres un par de veces en el mismo sitio, cuando vuelves a cargar la partida apareces con uno o dos botes de analgésicos extra, para darte un empujoncito y que la experiencia no resulte frustrante.

La campaña cumple las expectativas, es larga y variada, y su historia nos ha cautivado. Además, los capítulos están llenos de logros y cositas que buscar (como las piezas doradas de armas escondidas). Un acierto ha sido incluir el modo arcade, un modo en el que podemos rejugar nuestros capítulos preferidos de la campaña sumando puntos por muertes como si esto fuese un juego arcade de toda la vida: la calidad de cada muerte ofrece más o menos puntos (en el cuerpo, en la cabeza, con tiempo bala, rodando por el suelo...) y el uso de ayudas nos resta puntos (los analgésicos, la recarga de munición...). Un vicio para superar cada nivel, una y otra vez, y mejorar nuestra puntuación. Dentro del modo arcade se encuentra también la modalidad 'Un minuto en Nueva York', donde para que el reloj no agote el único minuto de tiempo tenemos que añadir segundos eliminando enemigos (los tiros en la cabeza dan más segundos).

El modo arcade alarga la vida del título de manera exponencial pero también lo hace, y de qué manera, el trabajadísimo apartado multijugador que se han currado los chicos de Rockstar. Lejos de ser un mero añadido, tenemos que decir que el equipo de desarrollo ha dado con la tecla. Un gran número de modos de juego clásicos (deathmatch, team deathmatch, capturar la bandera...) que mezcla a policías y bandas callejeras en gran parte de los escenarios de la campaña y que, además, es fiel al estilo *Max Payne*. La inclusión del tiempo bala en el multijugador es un acierto total y lo hace diferente de cualquier otro juego. Entre los modos multi tenemos que destacar el 'Max-sesino', donde dos jugadores hacen de Payne y Passos (los protagonistas del juego) y se enfrentan al resto del mundo en batallas épicas online. Brutal. ■



LOS MODOS MULTIJUGADOR DE *Max Payne 3* son tremendamente adictivos, con tiempo bala incluido.

COMPRA TUS ENTRADAS EN: **WWW.MARCAENTRADAS.COM**

LOS MEJORES EVENTOS DEPORTIVOS Y DE OCIO



MÚSICOS EN LA NATURALEZA 2012

The Beach Boys

Artista invitado: Los Secretos



HOYOS DEL ESPINO (ÁVILA)
21 Julio



INTRO MUSIC FESTIVAL

Love of Lesbian
Iván Ferreiro
Lori Meyers
Second
y muchos más...



ASTORGA (LEÓN)
24 y 25 de Agosto





Sábado, 02 de Junio de 2012
Madrid - Estadio Vicente Calderón

ALEJANDRO SANZ en concierto | DAVID BISBAL en concierto | DANI MARTÍN en concierto | ESTOPA en concierto

A beneficio de Manos Unidas

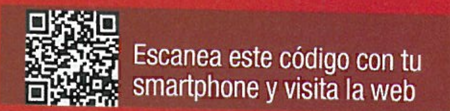
CONCIERTO 20 ANIVERSARIO

CADENA 100

Alejandro Sanz
David Bisbal
Dani Martín
Estopa y amigos...

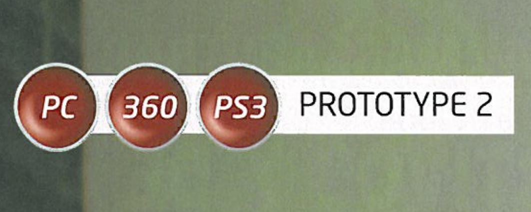
MADRID
2 Junio











PODER ABSOLUTO, Y YO CON ESTOS PELOS...

Libertad casi absoluta para hacer el cafre en una ciudad devastada por los mutantes y el ejército. Nada destacable si no fuera por los superpoderes de Heller. ¡Acción!

Ya os hemos hablado un par –de docenas– de veces de *Prototype 2*, uno de los juegos más esperados de esta primera mitad de año para la redacción de Marca Player. ¿Por qué estamos tan interesados en este título de Radical Entertainment? Simple, porque se trata de la evolución de un concepto que nos fascinó allá por 2009, el del Prototype original y su propuesta de libertad total de acción con un protagonista con superpoderes. En aquella ocasión el intento acabó resultando fallido por culpa de su poca espectacularidad, carisma y por ir algo corto en cuanto a variedad de situaciones.

Ahora, casi tres años después, Radical nos presenta su secuela, que llega con la intención de solventar todos aquellos fallos para brindarnos así la fantasía de acción definitiva. La propuesta es, por tanto, continuista; toma la base de la primera entrega y lima las asperezas para tratar de conseguir un título redondo. Es decir, nos encontramos ante un juego de mundo abierto en el que podemos movernos con total libertad, matar a nuestra voluntad y explorar al ritmo que nos venga en gana. Todo con el añadido de encontrarnos en una remozada Nueva York dividida en tres zonas bien diferenciadas y repletas de vida y secretos. Hasta este punto, ***Prototype 2*** cumple con creces sus objetivos. Incluso también consigue hacernos sentir superpoderosos gracias a la amalgama de poderes de James Heller, el protagonista de la aventura. Podremos casi volar, transformarnos en nuestros enemigos, destrozar un helicóptero con una patada voladora, convertir nuestras extremidades en mortíferas armas... Las posibilidades son muy amplias y además van llegando de forma paulatina para que el jugador no se sienta desbordado por las posibilidades que se le brindan. Incluso parece que la premi- »

360 PS3 PC



Prototype 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Radical Entertainment**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95€ (360 y PS3) 60,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

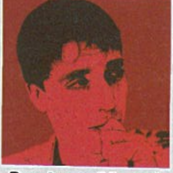
Gráficos	Sonido
8.0	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.4

Nota final



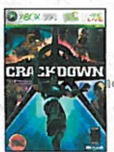
La opinión

UNA BUENA OPCIÓN para aquellos que disfrutaron con la primera entrega y un título más que aceptable dentro de su género. Un poco más de ambición no les habría venido mal, pero a pesar de ello es recomendable.



Por Juan 'Xcast'

Interferencias



CRACKDOWN



GTA



INFAMOUS 2

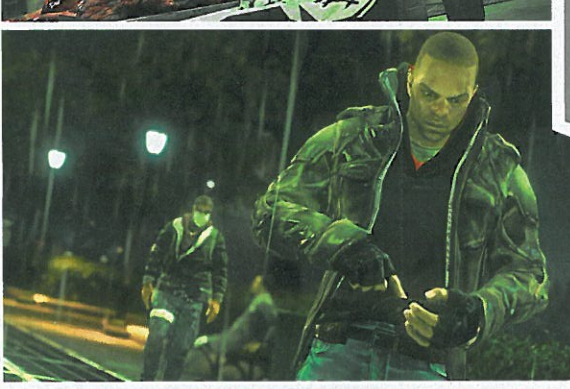
» sa argumental tiene mayor peso en el desarrollo de la trama –la historia de la venganza de Heller contra Mercer, protagonista del primer *Prototype*–.

Y, sin embargo, no acaba de cuajar completamente esta revisión. Para empezar, su motor gráfico no convence como debería. Sí, es una evolución brillante respecto a lo mostrado en la primera entrega, pero no consigue sorprender en ningún momento, ni en el número de unidades en pantalla ni con el detalle de estas o de los escenarios. Por si fuera poco, no es capaz de mostrar un horizonte suficientemente lejano, utilizando una espesa neblina para ocultar la generación de escenarios más allá de una cierta distancia.

Por su parte, el apartado sonoro sigue la misma estela, cumpliendo con su papel sin estridencias. Quizá lo más destacable sea el buen doblaje a nuestro idioma, capaz de enmascarar una banda sonora simplemente pasable y los típicos efectos sonoros de golpes, explosiones y similares que hemos oído una y mil veces.

Lo mismo exactamente ocurre con la historia, que una vez más se difumina a favor de la libertad de acción, convirtiéndose en una excusa para ir al siguiente punto de control. Es también el caso de la jugabilidad del título en general. Sí, ***Prototype 2*** es divertido, largo y repleto de contenidos, pero aun con esas el riesgo que se ha tomado en Radical ha sido mínimo. Y es que da la sensación de estar ante un clon de clon, de esos que poco innovan y precisamente por eso cumplen. Podría decirse que el mayor error de ***Prototype 2*** es cierta falta de ambición a la hora de buscar llegar a un público más extenso. Eso, o creer que su anterior título era perfecto y solo necesitaba ser pulido, en cuyo caso nos veríamos ante un caso criminal de ombligo-centrismo. Sea como fuere, los que se adentren en esta desolada Nueva York Zero se encontrarán con un título atractivo y capaz de entretener durante más de 15 horas, con el contenido añadido de la Radnet, una serie de retos y contenidos semanales gratuitos que la propia desarrolladora irá liberando conforme pasen las semanas desde su lanzamiento. Muy de agradecer, pero nos hace pensar en lo bien que le podría haber venido a este título algún tipo de opción multijugador cooperativa.... ■





- >Variado, largo y entretenido.
- >Mejora claramente a su predecesor.
- >Sensación de ser realmente poderoso.

Arriba y abajo

- >Nivel técnico algo corto.
- >Poca ambición en su propuesta.
- >No es en absoluto nada difícil.





MARCOS LAVER

UN TÍO NORMAL EN LA CIUDAD MÁS ANORMAL

Silent Hill vuelve a la carga con su octava entrega. Esta vez, el survival horror de Konami recupera parte del brillo perdido de la saga, aunque nunca llueve a gusto de todos, y menos en *Silent Hill*.

Desde que en 1999 viera la luz el primer *Silent Hill*, la saga ha recibido numerosos cambios. Desde la desintegración del Team Silent, compuesto por los creadores de la primera entrega hasta los intentos de Konami por conseguir los resultados de los primeros títulos, ha llovido mucho. Los fans de *Silent Hill* han visto como numerosas publicaciones, juegos, cómics, novelas y hasta una película les dejaban insatisfechos. Pero esta vez, de la mano de Vatra Games, Konami ha conseguido acercarse de nuevo a los orígenes de *Silent Hill*.

En la piel de Murphy Pendleton, un enigmático preso, volvemos a la ciudad maldita después del accidente del autobús carcelario. Gracias a la gran estructura cinematográfica del juego, iremos descubriendo según avanza la historia datos del misterioso pasado de nuestro protagonista, así como las razones de su ingreso en prisión. Obviamente, también desentrañaremos a la vez el misterio que encierra *Silent Hill*, aunque ya adelantamos que todo estará conectado. La ciudad siempre se ha caracterizado por ser una gran caja de sorpresas.

Aunque el listón de la primera entrega quedó muy alto, mientras que el resto de juegos fueron perdiendo calidad, ***Silent Hill Downpour*** retorna a sus orígenes,



SEIS FINALES TE ESTARÁN ESPERANDO EN DOWNPOUR. TODO DEPENDE DE LAS DECISIONES QUE TOMES

PS3 360

Silent Hill: Downpour

Género: **Survival Horror, acción**
Desarrolladora: **Vatra Games**
Editora: **Konami**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos Voces**



Pegi





www.pegi.info

> Vuelta a los inicios del survival horror.
> Evolución progresiva de los enemigos.
> Historia inesperada con varios finales alternativos.

Arriba y abajo

> Jugabilidad mediocre.
> Historia principal muy corta.
> Iluminación tan pésima que ni la linterna sirve.

UNA HISTORIA MÁS REAL que nos enfrentará a nuestros miedos.

LA OSCURIDAD SERÁ UN enemigo más en la ciudad maldita.



LOS MONSTRUOS EVOLUCIONARÁN A la par que el protagonista, añadiendo dificultad.

ofreciéndonos un survival horror cargado de giros de guión, intriga, algunos puzles y bastante acción que no deja que nos durmamos en los laureles. La tensión siempre ha sido un gran atractivo de este género. Además, nuestros rivales irán evolucionando en complejidad y dificultad a medida que nosotros ganemos desenvoltura, para no dejar que nadie se confíe en este mundo de tinieblas.

Cierto es que no todo son piropos para esta entrega. La jugabilidad vuelve a ser mediocre, como ya es costumbre en los survival y la cámara a veces se puede convertir hasta en un enemigo más al no dejar ver la acción en condiciones. A ello hay que sumarle la excesiva ausencia de iluminación en algunos momentos. A pesar de todo, hay muchos puntos a favor del juego. Aunque la trama principal se hace corta, ***Silent Hill Downpour*** abre más puertas que nunca y asimismo permite explorar más escenarios. La historia deja de ser lineal para entretejerse con misiones secundarias y ofrece un gran abanico de finales disponibles: seis para ser más exactos.

Para concluir, y como es cierto que nunca llueve a gusto de todos, y menos en *Silent Hill*, ya que como todos sabemos la lluvia atrae a los monstruos, creemos que ***Downpour*** merece una oportunidad porque permite rememorar esa antigua concepción de los survival horror, en los que la intriga y la tensión son nuestros compañeros de juego. ■

Interferencias



ALAN WAKE | FORBIDEN SIREN | SILENT HILL

Más realismo

¿HAS ENCONTRADO SILENT HILL?

Silent Hill Downpour se caracteriza por una novedad que otras entregas de la saga no presentaban: un personaje diferente. Murphy Pendleton, nuestro protagonista, abandona el prototipo de personaje modélico al que estábamos acostumbrados y nos ofrece un hombre al que la culpa le corroe. La ciudad maldita acude a su encuentro para conseguir su redención o su perdición final. Las decisiones morales que tomes darán un vuelco a la historia, que se aleja del contenido místico y diabólico tradicional para sumergirse en las profundas aguas de la conciencia humana. ¿Estás preparado para bucear en ellas?

Las notas





Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.5	8.3	7.3	8.7

Nota final



8.3

La opinión

SI TE GUSTÓ el estilo del primer *Silent Hill*, esta entrega te sorprenderá. Además, si eres fan de los retos, las numerosas misiones secundarias y los seis finales te darán horas de entretenimiento y mucha tensión.



Por Inés Barriocanal

PS3 360 DRAGON'S DOGMA

MARCADO POR UNA BESTIA LEGENDARIA

Aunque el majestuoso *Skyrim* es un ejemplo difícil de igualar, Capcom se atreve con los mismos ingredientes en una flamante IP con interesantes cualidades.



Después de disfrutar durante horas y horas del aclamado *Skyrim*, ahora adalid de los juegos de rol occidentales, toca dar una oportunidad a la nueva y ambiciosa franquicia nacida en los estudios de Capcom. Y lo comparamos con tan magno título porque hay similitudes entre ellos, si bien, como cabía esperar, el juego que aquí nos ocupa queda en esa perspectiva bastante por debajo.

Dragon's Dogma tiene suficientes ingredientes para llamar la atención y gustar, sobre todo, a los amantes del género. Primero, porque nos sitúa en un vasto mundo –de marcada ambientación fantástico medieval– que está repleto de detalles y contiene una gran variedad de escenarios que podremos explorar a nuestras anchas con total libertad. Hablamos por tanto de un elemento que, como ocurre en la saga *The Elder Scrolls*, otorga per se grandes dosis de rejugabilidad, incrementando ampliamente las horas de juego.

Segundo, por su acertado sistema de combate. Con esto nos referimos a una mecánica de juego que, aunque posee suficiente variedad como para no resultarnos monótona, nos permite dominarla sin demasiadas complicaciones, siendo fácilmente asimilables todas las posibilidades. Las animaciones tanto de los movimientos

COMBATES CON QUIMERAS, GRIFOS O HIDRAS SON LOS MÁS IMPRESIONANTES







LAS ANIMACIONES LUCEN FLUIDAS y creíbles, y eso que disponemos de gran variedad de acciones.

>Un colosal mundo para explorar libremente.
>Atractiva variedad de clases de personajes.
>Gran elenco de criaturas fantásticas.
>Abundantes misiones.

Arriba y abajo

>El sistema de combate es demasiado arcade.
>Gráficamente debería estar más cuidado.

Características online

AYUDANTES DE TODO EL GLOBO

Aunque no podemos compartir nuestra aventura junto a otros jugadores humanos online, sí lo haremos con la IA mediante los llamados Peones. Estos son héroes que creamos en nuestra partida y son automáticamente compartidos a través de internet si estamos conectados. Así, podemos usar aquellos subidos por otros usuarios, y viceversa.

con armas cuerpo a cuerpo como del manejo del arco o el uso de la magia lucen a la perfección, aunque quizá resulten un tanto arcade en su ejecución por tratarse, en su mayoría, de encorsetadas combinaciones de ataques. No obstante, su heterogeneidad y atractivo crecen a medida que ganamos experiencia y aprendemos habilidades, pues estas las vamos vinculando a los diferentes botones del pad para ejecutarlas de forma instantánea, como si de un nuevo estilo de golpe se tratase, en función de las armas que tengamos equipadas.

Por tanto, las distintas aptitudes que asimilamos van ligadas al armamento que utilizamos, limitándonos su uso la clase de personaje que vayamos eligiendo. Una opción que en primera instancia puede resultar escasa al disponer únicamente de tres tipos de héroe (luchador, strider y mago), pero que posteriormente vamos evolucionando hacia otras más complejas y versátiles, las cuales poseen incluso capacidades mixtas, incrementando así enormemente la diversidad del título.



Y tercero porque, más allá de su argumento y jugabilidad –que a estas alturas no son nada sorprendentes y siguen los cánones de este tipo de aventuras de rol–, el título posee un apartado técnico reseñable si tenemos en cuenta la inmensidad de su mapeado. No cuenta con un nivel de detalle gráfico espectacular en lo referente a las texturas, y hay que decir que se generan elementos súbitamente en pantalla ('popping'), pero por lo general mantiene un nivel más que aceptable en su acabado visual, contando con un acertado ciclo día/noche y paisajes llenos de naturaleza palpable. Lo mismo ocurre con el sonido, digno de mención por sus matices, su amplia diversidad y su notable banda sonora.

Interferencias



SKYRIM





KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING



DARK SOULS

PS3 360



Dragon's Dogma

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.6	8.8
Jugabilidad	**Adicción**
8.9	9.0

Nota final



8.8

La opinión

EL DISPONER EN el mercado de títulos parecidos de gran calidad le ha quitado bastante impacto mediático. Quizá llega un poco tarde, pero no por ello restamos valor a un RPG bien trabajado y de lo más completo.



Por Alejandro Peña

PC PS3 360 SNIPER ELITE V2

UN DISPARO A LA CABEZA QUE PEGA EN EL BRAZO

El cuerpo de francotiradores necesita tu ayuda para poner fin a la Segunda Guerra Mundial sin riesgo de represalias. Apunta, respira, tensa tus nervios y... ¡Dispara!



La experiencia de un francotirador es algo completamente distinto a lo que vive un soldado de infantería o un piloto de tanques. Mientras los segundos buscan enfrentamientos directos, los primeros deben hacer un despliegue de paciencia, planificación y eficacia antes de llegar a presionar el gatillo. De cualquier otra manera, están muertos.

Esa es la propuesta de *Sniper Elite V2*, la de alejarnos de los típicos juegos de acción en tercera persona en los que la única gran preocupación es el número de enemigos que tenemos frente a nosotros. Es por eso que nos gusta este título de Rebellion. A pesar de meternos de lleno en los días finales de la segunda gran guerra, nos hace pensar y tomarnos las cosas con calma. La mecánica de juego es simple y adictiva: reconocer el terreno y al enemigo, plantar trampas y encontrar un par de posiciones aceptables de disparo. Actuaremos siempre con sigilo y la precisión debe ser nuestro mantra antes de pulsar el gatillo. Con la mirilla delante de nuestro ojo, habremos de

UN SOPLO DE AIRE FRESCO DENTRO DE LOS JUEGOS DE ACCIÓN

mantener la calma, respirar hondo y apuntar con cuidado. Una vez realizado el disparo, habrá que cambiar de posición y repetir el ritual. Actuando de esta forma, este programa es casi pura poesía sanguinolenta. La satisfacción de acertar a un soldado enemi-





> Propuesta jugable original y divertida.
> La cámara de rayos-x.
> Tremendamente satisfactorio en muchos momentos...

Arriba y abajo

> - ... Y excesivamente frustrante en otros.
> El argumento es casi una simple excusa.
> Jugabilidad plana y sin evolución.

go desde cientos de metros de distancia y ver, literalmente, como le revientan los órganos internos es incomparable.

Por desgracia, cuando la acción se vuelve más rápida y cercana, el sistema de control y la cámara en tercera persona comienzan a mostrar algunas carencias. Por si fuera poco, la evolución de la jugabilidad a lo largo de las misiones que comprenden la campaña es escasa, obligándonos a repetir el mismo esquema de juego arriba descrito una y otra vez, pero con las piezas en distintas posiciones sobre el tablero.

Quizá por esto se ha tenido a bien incluir un modo multijugador, que permite tanto opciones cooperativas durante las misiones de la campaña como otras posibilidades de juego un tanto más variadas y agresivas. Lástima que la población de los servidores sea más bien escasa, costando bastante encontrar partidas en condiciones de una forma rápida.

En cuanto a las cuestiones técnicas, pocas pegas se le pueden poner. Encontraremos unos escenarios amplios y creíbles que recrean la Europa asolada por la Segunda Guerra Mundial, buenos efectos gráficos y un modelado de personajes ejemplar, que nos permitirá ver incluso los huesos y órganos internos de los enemigos. Todo ello, por supuesto, con tasa de imágenes por segundo constante. Quizá falte algo de interactividad a los escenarios, y la IA de los enemigos resulte también mejorable, pero no son detalles que chirríen en exceso –aunque es cierto que *Sniper Elite V2* funciona algo mejor en PC–. Tampoco hay mucho que achacar en lo referente al sonido, con efectos contundentes, música cumplidora y un buen doblaje a nuestro idioma.

LA OPCIÓN DE BALÍSTICA REAL RESULTA SORPRENDENTE

Por tanto, y en resumidas cuentas, podría decirse que *Sniper Elite V2* no es un título para todo el mundo, ya que si es jugado como un shooter al uso, pierde enteros desde casi el primer segundo. Sin embargo, si nos metemos en la piel de un francotirador, nos armamos de paciencia y tratamos de exprimir cada segundo de la experiencia, puede convertirse en un juego muy a tener en cuenta por lo distinto de su propuesta de juego. ■

Dificultad

CONTRA LOS ELEMENTOS

La clave de la profundidad jugable de *Sniper Elite V2* viene determinada por el nivel de dificultad y el nivel de realismo de las físicas de las balas. Mientras en las opciones más simples las leyes de la física están limitadas en lo que respecta a la balística, en el más alto cada disparo estará influenciado por el viento, la distancia, la gravedad, etc., convirtiendo cada pulsación de gatillo en toda una experiencia. Altamente recomendado jugar con el realismo al máximo, aunque de esta forma sea mucho más complicado superar las situaciones que se nos plantean.



Interferencias



SNIPER ELITE



ENEMIGO A LAS PUERTAS

CALL OF DUTY

Sniper Elite V2

PC · 360 · PS3





Sniper Elite V2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Rebellion**
Editora: **505 Games**
Precio: **49,95€ (360, PS3); 34,99€ (PC - Steam)**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 14**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi





Las notas

Gráficos	Sonido
8.2	8.1
Jugabilidad	**Adicción**
7.9	8.0

Nota final



La opinión

UNA PROPUESTA DIFERENTE que cuenta con un planteamiento original, pero cuya realización no acaba de ser perfecta por pequeños fallos de realización. Aun con esas, merece ser probado para ver si comulgamos con su peculiar estilo.



Por Juan 'Xcast'

SET Y PARTIDO PARA NINTENDO 3DS

Sin arriesgar lo más mínimo, Nintendo eleva el nivel de su catálogo gracias a una de sus fórmulas estrella de los últimos años al estilo de *Mario Kart*.

>El apartado online es supersólido.
>Muchas opciones de mejora del jugador.
>Técnicamente impecable.
>Los minijuegos.

Arriba y abajo

>Pocos modos de juego online.
>Las 3D a veces son imposibles.

Cada vez que lo necesita, Nintendo tiene la capacidad de sacar al mercado uno de esos títulos 'bombona de oxígeno' para reflotar el nivel del catálogo de sus consolas. Lo cierto es que Mario suele ser ese 'apagaincendios' habitual y todo título de la compañía con la coletilla de 'Mario' es de los que funciona a nivel de ventas y, casi siempre, también en cuanto a calidad. Este *Mario Tennis Open* puede demostrar que la fórmula sigue funcionando.

El concepto del juego es tan obvio como que llevan desarrollándolo desde aquel Mario Tennis de Virtual Boy de 1995 o, más oficialmente, desde el que salió para Nintendo 64 en el año 2000. Desde entonces, GameCube, Game Boy Color y Game Boy Advance también tuvieron sus versiones, incluso hubo una en Wii, bajo el concepto de New Play Control y rescatada de GameCube. La explicación más básica responde al concepto: tenis arcade con los personajes del Reino Champiñón.

A la explicación básica, el juego de 3DS añade nuevos elementos, como la posibilidad de utilizar los Mii para jugar, el juego online que nunca antes se experimentó en la serie y una buena dosis de desarrollo del personaje a través de una tienda, atuendos, habilidades y monedas.

Para que nos hagamos una idea, está planteado como *Mario Kart 7* en cuanto al concepto de juego online, solo que en esta ocasión el título solo permite cuatro jugadores en cada partido y cuenta con dos opciones: partido de Exhibición, en el que podemos modificar todos los ajustes y elegir a los contrincantes entre nuestra lista de Amigos, y Partido Abierto, en el que juegas con cualquiera de tu región que haya creado una partida. Sin ninguna duda, la propuesta de juego online es lo que hace que este *Mario Tennis Open* sea especialmente atractivo, así como esa opción de ir mejorando a nuestro jugador en el modo individual para luego usarlo en el online.



PERSONALIZA A TU TENISTA y mejora todos sus atributos a base de ganar partidos, para luego lucirlo en el modo online.



EL APARTADO GRÁFICO RECOGE todo el universo del Reino Champiñón.





LOS MINIJUEGOS SON AUTÉNTICAS rarezas con juegos clásicos de Mario como telón de fondo.



LA ELECCIÓN DE PISTA AFECTA MUCHO AL CONTROL Y AL JUEGO POR EL BOTE Y LA VELOCIDAD

En cuanto al sistema online, existe también un modo StreetPass a través del cual iremos 'capturando' a los jugadores de la gente con la que compartamos los datos por la calle para poder enfrentarnos a ellos.

Jugar para crecer

Aunque el online es el corazón del juego, el 'pulmón' será el modo individual. Lo decimos porque gracias al sistema de Tienda, Cambio de atuendo y la modificación de las estadísticas y habilidades en función de la indumentaria de tu jugador, el título añade un punto rolero que nos hará estar pendientes de ganar muchos partidos para mejorar.

En las partidas de un jugador podremos acceder a los Torneos, los partidos de Exhibición y los Minijuegos. Los primeros dos son tal y como los imaginamos; si hay algo diferente es el apartado de los minijuegos, en el que nos encontraremos con auténticas rarezas que hacen que el juego tenga cierto valor añadido y atractivo para olvidarnos de rato en rato de la lógica consecución de partidos y sets. Hablamos de minijuegos como *Super Mario Tennis*, que nos pondrá delante de una pared en la que se van sucediendo las pantallas de *Super Mario Bros.* y que tendremos que superar a golpe de frontón, eliminando ladrillos, enemigos y recogiendo ítems y monedas como en el juego original en un tiempo determinado. El Peloteo Galáctico nos pondrá a pelotear con la infalible estrella de *Super Mario Galaxy* para conseguir secuencias de 30, 50 o más golpes consecutivos. Tiro al Anillo o tintomanía serán otras de las propuestas locas que harán algo más divertido un juego que peca de obvio, pero que, seguro, será un superéxito en 3DS porque tiene todo para triunfar... incluso el apellido Mario. ■

Control vs. 3D

DEMASIADO RÁPIDO

Los dos sistemas de control planteados por Nintendo son fantásticos, pero la forma en que cogemos la consola hará que las 3D sobren, casi siempre. En cualquier caso, hay que hablar de la elección del jugador por usar los botones en un control tradicional o uno más accesible, pero también interesante, a través de la pantalla táctil.

Interferencias



MARIO TENNIS — MARIO KART 7 — FINAL FANTASY

3DS



Mario Tennis Open

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Camelot**
Editora: **Nintendo**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos

Voces


Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.2	8.2	8.9	9.5

Nota final



8.7

La opinión

ES DE ESOS títulos que mejoran el catálogo de 3DS y nuestra experiencia con la consola. Por sus modos de juego, por la experiencia online, y a pesar de ser tan obvio en el planteamiento como los juegos anuales de fútbol.



Por Chema Antón

PC TERA ONLINE

UNA NUEVA FORMA DE COMBATIR ONLINE

TERA Online llegó como uno más en la tríada de lanzamientos importantes MMO para este año, pero atesora razones más que sobradas para triunfar.



¡Vaya año que llevamos! Los aficionados de los MMORPG estamos de enhorabuena y, por qué no decirlo, con un problema. ¿A cuál jugar? ¿Podemos jugarlos todos? *TERA Online* se abre camino en nuestro corazón MMO con unos argumentos más que poderosos.

El juego de los chicos de Bluehole Studio es una edición occidentalizada del bombazo coreano que lleva meses arrasando en las antípodas. Eso sí, en Frogster y EnMasse (para los USA), llevan más de un año implementando elementos que atraigan a un público occidental y, sobre todo, añadiendo contenido 'high-end' que nos haga mantenernos pegados a su título durante meses y meses. Y ya veréis cómo lo logra.

Si *TERA Online* se puede calificar de alguna forma es como: "nueva jugabilidad, feeling tradicional"; porque podemos encontrar novedades tan decisivas como el nuevo 'True Action Combat', que redefine totalmente el combate tradicional de los MMOs, cambiando el eterno focus al enemigo por un punto de mira, y otorgando a los personajes un volumen real en el escenario, molestando y bloqueando al resto de figuras, pero *TERA Online* respira también un feeling de MMO de toda la vida que conectará rápidamente con el usuario avezado.

TERA ONLINE REINVENTA LA LUCHA TRADICIONAL DE LOS MMO Y LA HACE FRENÉTICA

Tan solo por eso, *TERA Online* debería estar en un puesto muy alto en nuestro





LA POSICIÓN DE LOS distintos miembros es vital para acabar con 'World Bosses' o enemigos élite.



UN CLAN DE ELINS en medio de la ciudad principal Velika. Hay varios clanes de este tipo y es un espectáculo cuando se reúnen.



LOS PAISAJES, LOS ENTORNOS os dejarán con la boca abierta.



> El sistema de combate es un total acierto. Hasta cuando toca 'grindear' os lo pasaréis bien.
> Gráficamente es una delicia. Y está bien optimizado.

Arriba y abajo

> El idioma, aunque accesible, es solo inglés.
> Nos habrían gustado zonas disitntas de inicio por raza.

LAS SECUENCIAS DE VÍDEO dentro de las misiones de Historia nos cuentan más sobre el Lore del juego.

Interferencias



AION



LINEAGE 2

WORLD OF WARCRAFT

ranking de MMORPG favoritos, pero es que además, lo que hace, lo hace muy bien. Si ya os hemos dicho que el combate lo hace distinto, su preciosismo gráfico y cuidado en los detalles lo hace una delicia visual: cientos de escenarios distintos, un gusto por las quests y por el diseño de enemigos en el que se ve un cariño desmedido por dar personalidad a todos y cada uno de los encuentros que vamos a disfrutar. Una delicia.

Otro de sus puntos fuertes son las clases y razas, con tanto o igual mimo que el resto de personajes. Muy diferentes entre sí y con una cantidad abrumadora de habilidades, la experiencia de jugar con un Mystic (el mío, ;-)), un Lancer o un Archer hace que el juego se afronte de una forma totalmente distinta. Subiréis varios personajes, seguro.

TERA Online es un título completo y que produce una sensación extraña. A priori, parecía el número tres en la tríada de MMORPGs de 2012. Quizá sea porque no viene traducido, porque tiene cuotas o porque, más probablemente, sus grandes competidores han hecho más ruido. Pero tan solo os decimos que lo probéis, porque a medida que lo vayáis jugando, os daréis cuenta del espectacular potencial de un título que tiene muchas horas por delante. A nosotros, es que nos tiene enamorados. ■

PC



TERA Online

Género: **MMORPG**
Desarrolladora: **Bluehole Studio**
Editora: **Frogster**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Dispositivos: **Gamepad, 3DVision**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi







12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.8	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.0

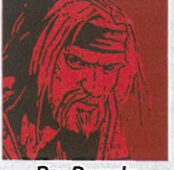
Nota final



9.2

La opinión

TERA ONLINE ES una obra maestra de los MMORPG. Sencillamente. Su nuevo sistema de combate, sus cuidadas clases y un sentimiento de familiaridad dentro de lo novedoso lo convierten en un título imprescindible para los amantes de los MMORPG.



Por Duardo

PS3 STARHAWK

LOS CAMPOS DE BATALLA VIAJAN AL ESPACIO

Bajo el nombre de una compañía diferente, los creadores del genial Warhawk vuelven a la carga con este nuevo shooter en tercera persona que centra todas sus virtudes en las vastas posibilidades online y que nos traslada al espacio para librar una guerra frenética de corte futurista

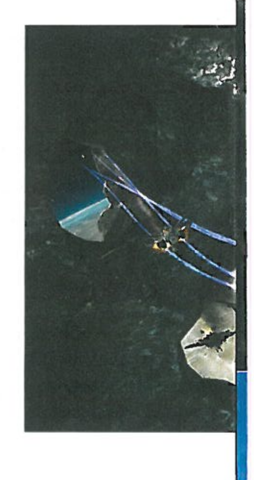
Algunos usuarios veteranos de PlayStation 3 recordarán un divertido y entretenido título, llamado Warhawk, que se descargaba directamente desde la PS Store a un precio bastante reducido. El juego en cuestión nos brindaba una jugabilidad parecida a la de la saga Battlefield, con la diferencia de presentar una ambientación fantástica y futurista, una perspectiva en tercera persona y un control mucho más arcade. Ahora los mismos creadores nos ofrecen lo que podríamos calificar como secuela o, simplemente, sucesor espiritual de aquel juego. Y es que Starhawk cuenta básicamente con las mismas virtudes, aunque obviamente potenciadas y alguna que otra novedad.

En la campaña individual, que se añade aparte del multijugador online, encarnamos a Emmett Graves, una suerte de cazarrecompensas espacial que es infectado levemente por un virus que tiene a la mitad de la humanidad convertida en mutante. Cabe decir que la trama argumental de esta opción para un jugador carece de cierto interés, pero sí que sirve con creces para preparar al usuario inexperimentado o a aquel que se acerca por primera vez. Esto se debe a que la mayoría de las mecánicas jugables que emplearemos acompañados por otros usuarios son ampliamente practicadas en las diferentes misiones por las

Progreso y personalización

MÁS FUERTE Y A TU PROPIO GUSTO

Al igual que en Warhawk, se nos permitirá personalizar nuestra propia apariencia a medida que avancemos en el juego, así como la de los vehículos que montamos; y dispondremos de una amplia variedad de desbloqueables para ello. Gracias también a los puntos de experiencia que obtendremos conforme disputemos batallas podremos cambiar el estilo de soldado que nos gustaría ser. Mejoraremos nuestras habilidades aprendiendo a reparar automáticamente los vehículos que utilizamos o a llevar más munición, por ejemplo.





Nuevas posibilidades

DE SOLDADO A ARQUITECTO

Durante las partidas obtendremos energía de fisura a medida que matamos enemigos. Gracias a este recurso podremos construir a nuestra discreción distintas estructuras que caerán desde el cielo donde dispongamos. Desde torretas de defensa hasta fábricas de vehículos, todo un nuevo abanico de opciones que incrementan la diversión.



LA LOCALIZACIÓN AL CASTELLANO es digna de alabar. Un trabajo al que nos tienen acostumbrados en Sony.

que nos guía la historia. De esta forma los jugadores menos avezados saldrán algo adiestrados para la competición a través de la red, pero ni que decir tiene que la IA no es ni por asomo igual de diestra y hábil que la mayoría de usuarios humanos.

Centrándonos en su modo multijugador, podemos asegurar que los chicos de LightBox Interactive no nos han defraudado en absoluto, ya que han usado sabiamente su experiencia para mantener las mejores características de su anterior juego, llevándolas un paso más allá. Las batallas soportan un total de 32 jugadores simultáneos dispuestos a competir en cuatro modalidades diferentes: Deathmatch, Deathmatch por equipos, Capturar la bandera y Dominio. Quizá la variedad y profundidad en este sentido no sea una de sus mayores virtudes, pero cabe señalar que al menos nos resultan suficientes y surten de las principales y más divertidas experiencias que solemos encontrar en los títulos de esta índole.

En las amplias posibilidades de las partidas online radica todo el potencial de su entretenimiento, debido a que su mecánica de juego se parece en cierta forma –salvando las distancias– a la de la saga Battlefield. También podemos movernos con total libertad por los extensos escenarios de batalla, disponiendo en todos ellos de distintos vehículos (en este caso futuristas) para desplazarnos más rápidamente o causar mayores daños. Desde motos aerodeslizadas hasta una suerte de 'transformer' con capacidad de volar; pero, al contrario que la franquicia antes citada, su jugabilidad es marcadamente arcade. Así, tanto los movimientos como los efectos de las armas no responden a la realidad y están enfocados claramente a la diversión; y su manejo a la accesibilidad.

No pasamos por alto su sólido apartado técnico. Y es que el juego logra mantener un correcto índice de imágenes por segundo incluso con la treintena de usuarios en pantalla dándose de cañonazos. Sin olvidar el cuidado diseño artístico de los escenarios y las cinemáticas de la campaña a modo de cómic.? ■



> Jugabilidad online rica
> en posibilidades.
> La diversión de controlar vehículos.
> La creación de edificios suma estrategia.

Arriba y abajo

> Campaña individual bastante descuidada.
> Pocos modos de juego y escenarios multijugador.



AUNQUE GRÁFICAMENTE están bien tratados, solo cinco escenarios disponibles se antojan algo escasos.



PS3



Starhawk

Género: **Acción/Shooter**
Desarrolladora: **LightBox Interactive**
Editora: **SCEE**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí (2-32)**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.6	8.3

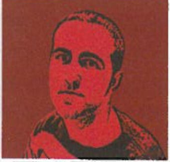
Jugabilidad	Adicción
8.7	8.6

Nota final



La opinión

SI TUS JUEGOS favoritos son aquellos enfocados a la acción multijugador, estamos ante un indispensable. Cada batalla brinda una experiencia única gracias, sobre todo, a las posibilidades que dan los vehículos.



Por Alejandro Peña

360 PS3 PC DIRT SHOWDOWN

MUCHO MÁS QUE CURVAS Y DERRAPES

Codemasters demuestra una vez más que lo suyo son los juegos de conducción con este espectacular *DiRT Showdown*. Todo un festival de choques, adelantamientos locos y saltos espectaculares.

Hay gente a la que le va la marcha y otros que prefieren disfrutar de la vida poco a poco, con tranquilidad. Lo mismo ocurre con la música, el cine o incluso los videojuegos. Hay quien prefiere 'invertir' tiempo en paladear una experiencia profunda y quien se decanta por algo más directo y fácil de digerir. *DiRT Showdown* pertenece a este último grupo, ya que parte de la mezcla entre simulación y arcade de anteriores DiRT, pero simplificando la experiencia de conducción hasta reducirlo a una amalgama de derrapes, acelerones, choques y adelantamientos. Esto no es precisamente malo, ya que, a pesar de esto, ofrece una profundidad jugable aceptable, con una curva de aprendizaje suave y larga.

DiRT Showdown pretende ser el juego de coches de esta generación para las masas. Aquel fácil de aprender y cuya variedad de retos consiga enganchar durante horas y horas, tanto solo como en compañía de varios amigos. En este aspecto, todo son buenas palabras con el lanzamiento de Codemasters Racing, ya que su manejo se muestra accesible y muy, muy fiable desde el primer segundo y, además, ofrece un amplísimo repertorio de modalidades para mantenernos entretenidos. Es más, podría decirse que estamos ante uno de los títulos de coches más variados que hemos podido



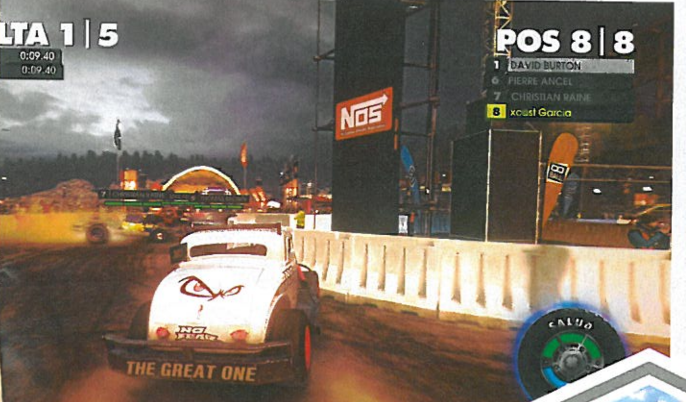
EL MODO HOONIGANG es la estrella del juego y nos permitirá desplegar trucos, saltos y acrobacias con los coches más increíbles y en los escenarios más locos.



Modos de juego

SOLO O CON AMIGOS

La variedad de modos de juego es abrumadora, habiendo posibilidad de jugar carreras normales, carreras con cruces en el trazado, destrucción derbis cerrados, luchas al más puro estilo sumo para mantener la posición, eventos cara a cara, pruebas de precisión, etc. Pero es en el modo multijugador donde parece que Codemasters Racing ha dado el do de pecho, incluyendo pruebas por equipos, capturas de bandera, gato y ratón... Nos hemos tirado literalmente horas jugando online para poder probarlos todos.



LOS CHOQUES SON LA piedra filosofal sobre la que pivota la producción.

EFECTOS 'HOONIGAN' PARA demostrar nuestra pericia al volante.



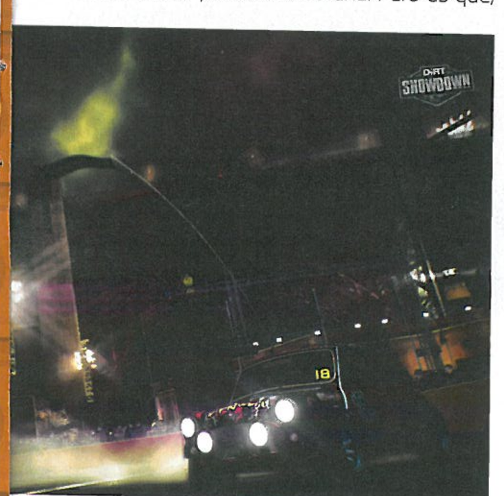
>El increíble rendimiento del motor gráfico.
>Banda sonora brutal.
>Control simple y preciso.
>Gran variedad de opciones de juego.

Arriba y abajo

>Será algo simple para algunos.
>¿Y la pantalla partida, dónde está?

probar en la presente generación de consolas. Aquellos que disfruten con las carreras tienen su sitio, pero también aquellos que busquen destruir el coche de los rivales, o incluso los que traten de demostrar su precisión al volante. Y eso sin olvidar los puntos intermedios existentes entre esas opciones, dando como resultado una cantidad de opciones de juego más que respetable.

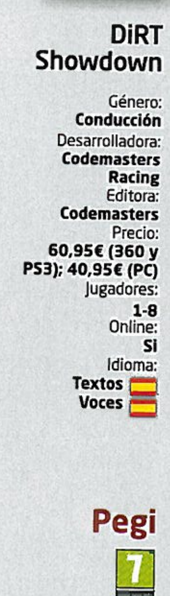
Y eso solo si nos referimos a la campaña de un jugador, que nos llevará por todo el mundo a través de cuatro divisiones con más de 20 pruebas cada una. Pero es que, además, encontraremos el modo Joyride, en el que exploraremos espacios abiertos para realizar distintas maniobras al más puro estilo Freestyle, y el modo multijugador, que funciona a las mil maravillas y cuyas opciones de configuración son aún más extensas que si jugamos en solitario.



El rendimiento visual del título es extraordinario, con escenarios repletos de detalles y objetos interactivos moviéndose a una velocidad constante de imágenes por segundo por muchos choques y chispas que salten por la pantalla. Todo un espectáculo en el que incluso destaca el motor de físicas y el modelo de destrucción de los vehículos, que no hace más que recalcar el cuidado puesto en el desarrollo del producto.

Por supuesto no es perfecto, ya que hay diversos detalles que lo alejan mínimamente de la perfección. Es el caso de la falta de juego a pantalla partida, misteriosamente ausente cuando podía haber sido una de las grandes bazas de la producción. Lo mismo ocurre con la mejora de los coches, demasiado simple y poco relevante, limitándonos a mejorar tres marcadores y cambiar el color al vehículo. Finalmente, el carácter arcade del título echará para atrás a muchos jugadores, ya que la experiencia de juego no se parece demasiado a anteriores proyectos de esta casa. A pesar de esto, estamos ante uno de los mejores juegos del presente año, y una oferta más que sólida para aquellos que busquen la descarga de adrenalina. ■

360 PS3 PC



DiRT Showdown

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters Racing**
Editora: **Codemasters**
Precio: **60,95€ (360 y PS3); 40,95€ (PC)**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.3	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.1

Nota final



La opinión

SI LA SIMULACIÓN no es lo tuyo, o estás harto de que un choque te arruine la carrera, este es el juego que estabas esperando. Todo un espectáculo audiovisual que nos ha dejado pegados al mando y casi con la lengua fuera.



Por Juan García

PS3 SORCERY

¡ABRACADABRA, DIVERSIÓN SEGURA!

PS Move cuenta por fin con un título que explota su gran potencial gracias a esta aventura de acción con dosis de rol que gustará no solo al usuario casual.

>Jugabilidad variada, rica y divertida.
>Lograda sensación de control con PS Move.
>Apartado técnico superior al catálogo de PS Move.

Arriba y abajo

>Puede resultar demasiado sencillo.
>No es demasiado largo y carece de rejugabilidad.

Cuando Sony anunció en la feria E3 de 2010 su sistema de control por movimientos, PS Move, uno de los principales juegos abanderados del dispositivo era *Sorcery*, un título que dejaba patente que el objetivo de la compañía no era únicamente el público conocido como casual. Sin embargo, con el paso de los meses dejamos de tener noticias acerca del juego y comenzamos a recibir los primeros lanzamientos centrados en los usuarios ocasionales y más familiares. Tras especularse incluso con su cancelación, por fin lo tenemos en las tiendas y podemos decir que, aunque es algo diferente a lo que se mostró en un principio, el trabajo realizado y la espera han merecido la pena.

Sorcery es una mezcla de aventura, acción y rol a partes iguales, unos ingredientes que los chicos de The Workshop han sabido combinar con bastante inteligencia. Y es que su historia nos mete en el papel de Finn, un joven aprendiz de mago que acaba introduciéndose en el Reino de las Hadas, pero que, embaucado por la gata de su maestro –Erline–, acaba desatando un mal que pone en peligro a la humanidad. Su misión, por tanto, será adentrarse en un total de cinco mundos fantásticos para enmendar su error, y por el camino tendrá que superar múltiples obstáculos.

Desde el Reino de los Muertos hasta el Bosque de las Hadas, cada uno de los entornos que atravesamos está recreado con suma originalidad y tienen diseños y enemigos totalmente diferentes. Todos estos escenarios son explorables a nuestra discreción, ya que uno de los mayores atractivos del juego reside en la ausencia de raíles. Mediante el mando Navegador –o simplemente un DualShock 3– nos desplazaremos libremente gracias a una acertada cámara trasera que, en la mayoría de los casos, enfocará allá donde queremos mirar.



LAS SITUACIONES DE LO más variopintas nos mantendrán en vilo constante.



LA DIVERSIDAD DE ENEMIGOS, hechizos y escenarios amplía la dosis de diversión.



POSIBLEMENTE EL VIDEOJUEGO MEJOR TRABAJADO DEL CATÁLOGO COMPATIBLE CON PS MOVE

A PESAR DE CONTAR con diversos niveles de dificultad, puede resultar demasiado fácil.



NUNCA UN JUEGO NOS había acercado tanto a la experiencia de poseer una varita mágica.

Por su parte, en el epicentro del sistema de combate se encuentra el mando PS Move. Con nuestra mano buena sujetaremos este dispositivo de control, y confirmamos que responde fielmente a nuestros gestos. Como si sujetáramos una varita mágica, Finn realizará los ataques simples con tan solo un gesto rápido –de atrás hacia delante– apuntando hacia nuestro objetivo. La precisión de la respuesta es bastante alta, por lo que nuestros hechizos irán dirigidos a los enemigos en pantalla en función de la dirección de nuestro brazo.

La nómina de encantamientos que tendremos a disposición irá aumentado progresivamente, y es suficientemente extensa como para no aburrirnos. Más si tenemos en cuenta que cada uno de los elementos que dominaremos (tierra, hielo, fuego, viento y poder arcano) pueden ser empleados de diferentes formas en función de nuestro movimiento con el brazo, e incluso lanzados en combinación con otros conjuros para obtener así resultados mucho más espectaculares y efectivos. Por ejemplo, podremos crear potentes remolinos de fuego si lanzamos primero este poder y después usamos el viento.

Pero el empleo de PS Move no quedará ni mucho menos relegado a los combates. También deberemos usarlo para solucionar una notable variedad de puzles –quizá demasiado sencillos para el jugador experimentado–, así como para crear pociones en una marmita –mediante los ingredientes que vamos adquiriendo– e ingerirlas después emulando el gesto real, primero agitar y después beber, para que Finn se beneficie de sus efectos mágicos.

En suma nos encontramos con una jugabilidad muy cercana a los títulos más adultos de su género, a pesar de que sus personajes y ambientación están claramente enfocados a agradar al público infantil y adolescente. Su apartado técnico, asentado en el portentoso motor Unreal 3, no está a la altura de las sagas vanguardistas dirigidas al usuario tradicional, pero cumple de forma aceptable tanto en la fluidez de las imágenes por segundo como en la calidad de sus texturas. En cuanto al sonido, no podemos olvidar ni su total localización al castellano (excelente trabajo), ni su acertada banda sonora de corte celta, muy adecuada y bien acompasada dada la ambientación del juego. ■

Interferencias



FABLE



HARRY POTTER



MOVE HEROES



Sorcery

Género: **Acción**
Desarrolladora: **The Workshop/SCEE**
Editora: **SCEE**
Precio: **39,95€**
Dispositivos: **PS Move**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** / **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	8.2

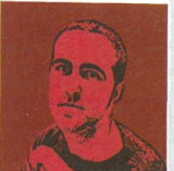
Jugabilidad	Adicción
7.7	7.9

Nota final

7.8

La opinión

QUIZÁ LLEGUE UN poco tarde, pero los poseedores de PS Move más exigentes pueden contar por fin con un título acorde a sus expectativas. Si aún no lo tienes, puede ser el momento de hacerte con él.



Por Alejandro Peña



PSV



Disgaea 3: Absence of Detention

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Nippon Ichi Soft**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos

6.9

Sonido

7.4

Jugabilidad

8.0

Adicción

8.2

Nota final

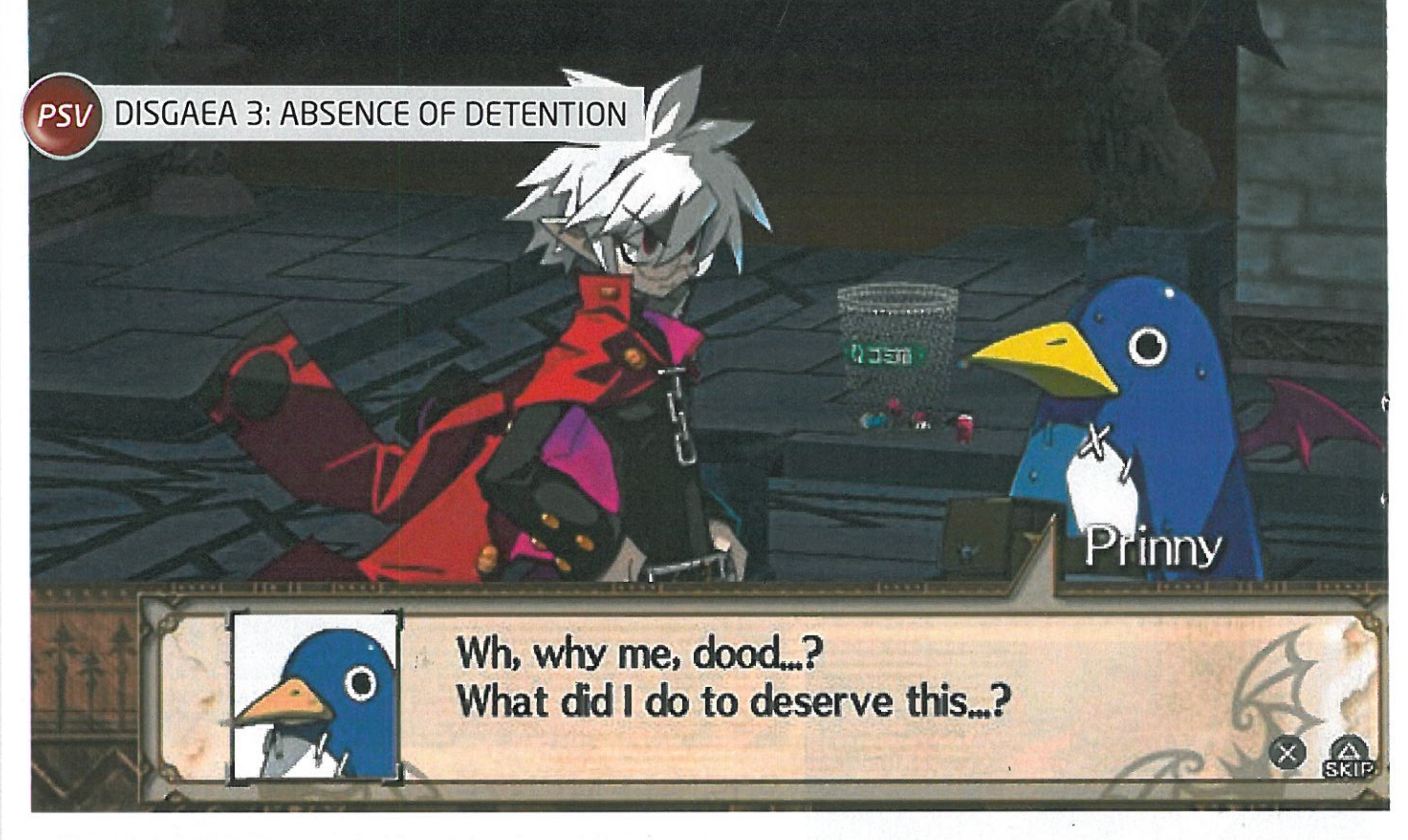

7.5

La opinión

LA COMPLEJIDAD DE su jugabilidad y la ausencia de traducción al español pueden ser taras decisivas para muchos usuarios. Aun así posee un encanto peculiar y largas horas de entretenimiento hardcore.



Por Alejandro Peña



GOLPE DE ESTADO EN EL INFRAMUNDO

Namco Bandai rescata para PS Vita la tercera parte de una saga dirigida al público más hardcore del género RPG. Otra adaptación exacta que incorpora funciones exclusivas de la portátil.

La lista de 'ports' directos de PS3 que suman para PS Vita todos los contenidos adicionales aparecidos a posteriori se incrementa con *Disgaea 3*. Aquí encarnamos a Mao, un espíritu impuro que habita en una escuela del Inframundo y que pretende arrebatar el trono del lugar al mismísimo soberano: su propio padre.

La jugabilidad responde a los cánones del RPG clásico por turnos, desplazándonos por un escenario dividido en cuadrículas y pudiendo realizar un grandísimo número de acciones, desde defendernos, realizar ataques especiales e incluso combos simultáneos junto a otros personajes, hasta mover objetos del escenario o crear bloques mágicos.

De esta forma deberemos hacernos paulatinamente más poderosos a medida que ganamos combates y completamos misiones. Todo ello bajo un diseño artístico brillante y original, pero que no explota ni por asomo las capacidades de la flamante portátil. ■



>Inmensas posibilidades en los combates.
>Historia larga y bien trenzada.
>Incluye todos los DLCs.

Arriba y abajo

>Un juego así no puede llegar sólo en inglés.
>Algo complejo para usuarios iniciados.
>Por debajo de las capacidades técnicas de Vita.





SI ATACAS CERCA DE personajes aliados, realizarás combos en equipo bastante efectivos.



LA AMBIENTACIÓN Y LOS personajes son de corte desenfadado. Abunda el sentido del humor.

JUEGO DE TRONOS™

EN EL MUNDO DE PONIENTE, LAS PALABRAS SON TAN AFILADAS COMO ESPADAS.



UN GRAN JUEGO DE ROL, DOS AVENTURAS ÉPICAS

Vive una gran historia basada en uno de los universos más maravillosos de la literatura fantástica medieval. Sumérgete en el corazón de una emocionante trama guiada por la venganza, la lealtad, la traición y el honor, decidirás el destino de dos héroes. ¡Viaja y lucha en todo el continente de Poniente y disfruta de dos aventuras épicas por el Trono de Hierro!



WWW.GAMEOFTHRONES-THEGAME.COM





















PSV MORTAL KOMBAT

PSV



Mortal Kombat

Género: Lucha
Desarrolladora: NetherRealm Studios
Editora: Warner Bros. Int.
Precio: 49,95€
Jugadores: 1
Online: Sí
Idioma: Textos / Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas





Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.5	8.7	9.0	8.9

Nota final



La opinión

LOS AMANTES DEL género de lucha por fin cuentan con un título de altura para PS Vita. Tanto si lo compraste para sobremesa como si no, su adquisición se me antoja recomendable dada su gran calidad.



Por Alejandro Peña



LA SANGRE INUNDA TU BOLSILLO

La laureada saga de lucha da el salto a PS Vita sumando inéditas formas de control a la entrega del año pasado.

> Mismos modos e idéntica jugabilidad que en PS3.
> Controles exclusivos de PS Vita en los nuevos retos.
> Conserva los combates online.

Arriba y abajo

> Gráficamente se ha visto algo lastrado.
> Se echa en falta algún añadido adicional.

La portátil de Sony está sumando poco a poco a su catálogo un impresionante repertorio de videojuegos de contrastado éxito en otras consolas. Sin embargo, el género de lucha puro estaba huérfano de grandes títulos en esta plataforma, hasta la llegada de *Mortal Kombat*.

La portentosa saga de combates ideada por Ed Boon nos brindó un reinicio espectacular en el mes de abril del pasado año con una entrega prácticamente redonda para PlayStation 3 y Xbox 360 que obtuvo la aprobación no solo de la crítica, sino también de un gran porcentaje de sus leales fans. Así, con la llegada de PS Vita, los chicos de NetherRealm Studios lo tenían fácil: su trabajo debía focalizarse en trasladar ese gran trabajo a la nueva portátil de la mejor forma posible.

¿El resultado? Digno de aplaudir. Han logrado transportar a nuestras manos una versión casi idéntica a la lanzada el año pasado en las consolas de sobremesa, con una pequeña diferencia gráfica –totalmente comprensible– dada la potencia, un tanto inferior, del hardware de PS Vita. Y por si fuera poco, además de mantener una adictiva modalidad competitiva online, el juego cuenta con un total de 150 misiones nuevas en la Torre de los Retos, las cuales, en su amplia mayoría, sacan un extenso partido a las posibilidades de control propias de esta plataforma. ■

Interferencias



TEKKEN



STREET FIGHTER



SOULCALIBUR



USAREMOS LA PANTALLA TÁCTIL, el sensor de movimiento y la cámara trasera en las nuevas misiones de la Torre de los Retos.



CONTAREMOS CON EL MISMO gran elenco de luchadores, más 16 nuevos trajes alternativos.











¿ESTO NO LO HABÍA visto yo antes?

LOS BARQUITOS, PERO SIN BARQUITOS

Las mentes célebres de Hollywood lo vieron claro: Hundir la Flota, el juego de mesa, era el próximo taquillazo palomitero. Meeeeeeec. Error.

De las conversiones cine-videojuego no se suele esperar demasiado, aduciendo a sus cortos procesos de desarrollo, centrados solo en aprovechar el tirón del hit taquillero de turno. Se podría decir que *Battleship* es un ejemplo más de esta tónica, con una oferta débil que incluso resulta inferior a muchos de los títulos ya publicados como descargas digitales. Su premisa es simple; somos un marine que en plenas maniobras militares se ve metido en mitad de una invasión alienígena. Así, fusil en mano y con la vista en primera persona, nos enfrentaremos al intento de conquista de los extraterrestes más tontos de la historia –por su IA–. Todos los tópicos de los títulos de este tipo se cumplen con un ajuste a la baja, obligándonos a pasar mil y una situaciones cuya originalidad roza el cero absoluto. Su único toque de originalidad viene por la introducción de un factor de estrategia a la hora de planificar batallas navales. Nada demasiado profundo ni tampoco suficientemente interesante. Además, ¿por qué un simple marine puede comandar una flota naval?

A esto le sumamos un apartado gráfico que casi nos recordará a los títulos de la anterior generación y un doblaje a nuestro idioma poco inspirado. Por lo menos el modo multijugador consigue elevar el nivel... Ah, que eso tampoco lo tiene. Lo dicho, un pequeño desastre que no ha conseguido entretenernos más allá de la pantalla de carga. ■

SOLO DESTACA EL FACTOR ESTRATÉGICO DE LAS BATALLAS NAVALES



POR SUERTE, RIHANNA NO aparece en este videojuego.





> Los elementos de estrategia.

Arriba y abajo

> Diseño y desarrollo genéricos y aburridos.
> No es feo, es incómodo de ver.
> Diversos bugs aquí y allá.
> Solo ofrece una campaña, y corta.

PS3 360



Battleship

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Double Helix**
Editora: **Activision**
Precio: **60,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	6.5

Jugabilidad	Adicción
5.0	4.5



Nota final



La opinión

POR DECIRLO DE una manera simple y directa: si pudiéramos elegir entre pasar una tarde jugando a los barquitos, viendo la película o jugando a este juego, elegiríamos el juego de mesa o morir de una manera lenta y dolorosa.

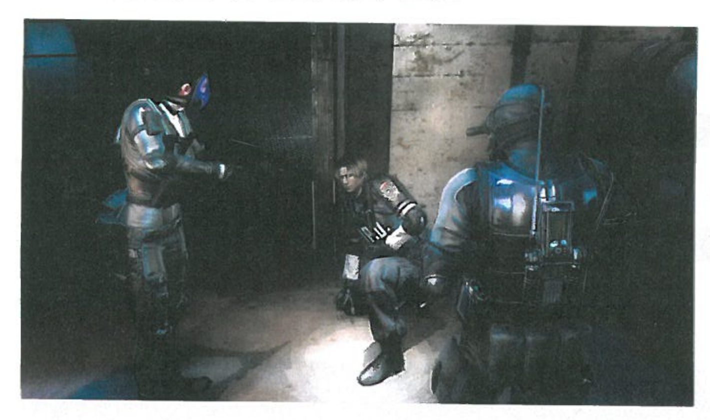


Por Juan 'Xcast'

RESIDENT EVIL: OPERATION RACOON CITY

PC

SOLO NO PUEDES MATAR A LOS ZOMBIES, CON AMIGOS SI



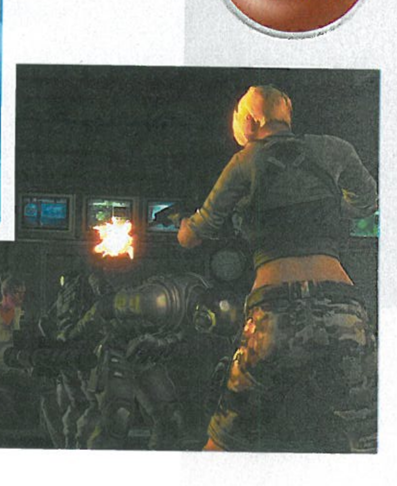
La apuesta cooperativa y a modo de spin off de la saga *Resident Evil*, en concreto, de los hechos acontecidos entre *Resident Evil 2* y *3* llega a su versión de PC tras su paso por consolas.

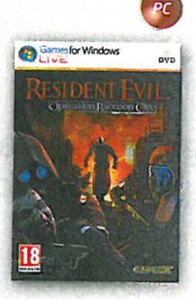
Se ha mantenido lo visto en sus hermanas consoleras, es decir, un juego de acción cooperativa online con una serie de personajes a elegir con armas y habilidades distintas. ¿Una especie de *Left for Dead* de *Resident Evil*? Pues algo así aunque más centrado en una campaña que en mapas y mapas repetibles. Su mayor interés se encuentra en esa opción de juego online gracias a la que podremos compartir la historia que nos narra con hasta cuatro amigos, cada uno con un avatar específico.

Cada personaje tiene dos habilidades pasivas y tres activas entre las que tienes que elegir una por partida. También se puede subir de nivel dos veces cada habilidad para mejorarla. Además de las habilidades, cada jugador lleva dos armas, que son las habituales en el género, desde el rifle de francotirador a la escopeta o el versátil fusil de asalto. A esto se añaden granadas y, en el caso de algún personaje, minas.

Por supuesto, el acabado gráfico y las texturas son mejores que en consolas, y el título hará las delicias tanto de los amantes de la acción como del juego online. Eso sí, los más puristas de la saga *Resident Evil* o de los survival horror, ni con un palo... ■







Resident Evil: Operation Raccoon City

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Slant Six Games**
Editora: **Capcom**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.8 | Sonido 7.0



Jugabilidad 7.2 | Adicción 7.4

Nota final



Descargas

Comprar sin salir de casa

Juegos sin caja ni instrucciones, descargados directamente a los discos duros de nuestros sistemas de juego. La pesadilla del coleccionista y el paraíso del vago. Te mostramos los mejores.

MINECRAFT

CONSTRUYE TU PROPIA AVENTURA

El gran éxito de Mojang para PC y móviles da el salto a consolas, con la intención de de 'bloquearnos'.

Si has estado perdido en una isla desierta, o desconectado del mundo de los videojuegos durante el pasado año, no sabrás que es *Minecraft* (y además eres un rarito). Todos los demás sabemos que *Minecraft* es la sorpresa indie producida por Mojang que nos mete de lleno en un sandbox a golpe de bloque. Su propuesta es simple, hacer lo que queramos, sobrevivir y construir, con los materiales que recojamos y produzcamos, lo que nuestra mente enferma tenga a bien idear. Así se abren infinitas posibilidades para cada jugador. Habrá quien tenga como objetivo construir su propio barrio a tamaño real, aquel que solo quiera hacer montañas rusas, los que tienen como misión acabar con las criaturas de la noche y los monstruos que pueblan las minas -que nosotros mismos debemos excavar-, etc.

El límite lo ponemos nosotros y nuestra disponibilidad de tiempo libre, ya que estamos hablando de un título de esos que requieren horas y horas para lograr nuestros objetivos. Si estamos dispuestos a invertir en *Minecraft*, este nos recompensará con un universo pleno de posibilidades. Sin embargo habrá a quien la falta de un final cerrado y de objetivos concretos le eche para atrás. El único límite es nuestra propia creatividad.

Para esta versión de consola se ha suavizado la toma de contacto, simplificado los menús y adaptado el control al mando de Xbox 360 (que funciona de maravilla). Por lo demás, encontraremos una experiencia muy similar a la versión de PC. Destacable, por cierto, su modo multijugador online para 8 personas y a pantalla partida para 4. ■



Minecraft

1600 MP — Des.: **4J Studios/ Mojang**

8.9





CREA TUS PROPIAS MAZMORRAS y luego explóralas, o no.

MONECRAFT ES UN CREADOR de mundos y aventuras al alcance de tu mando de Xbox 360.



DEMO DE SPEC OPS:THE LINE

› Desde hace una semana está disponible, tanto en Xbox Live como en PS Network, la demo de *Spec Ops: The Line*, y hay que decir que Yager y 2K Games nos han regalado un enorme aperitivo de su nuevo juego de acción. La demo dura aproximadamente unos 40 minutos (eso es una demo) y nos deja paladear tres niveles diferentes del juego (niveles que intuimos no son consecutivos ni se nos presentan íntegros en la demostración). Pero, en cualquier caso, este primer contacto con el juego te dejará claro todas sus virtudes. En el papel del capitán Martin Walker nos toca dirigir a un equipo al interior de Dubai para rescatar a unos prisioneros. ¡Descárgala ya y pruébalo tú mismo!

THE WALKING DEAD EPISODE 1: A NEW DAY

UN PROMETEDOR APOCALIPSIS

Tell a Tale nos sorprende con este lanzamiento aventurero de la serie *The Walking Dead*, como es habitual, por capítulos. Que quede claro que, aunque hay puntos de encuentro con la serie, el juego está directamente inspirado en la saga de cómics de Robert Kirkman y, además, narra una historia paralela a la trama principal en la que nos meteremos en la piel de Lee, un ex profesor condenado por asesinar al amante de su novia. El juego empieza con nuestro traslado a la cárcel de Atlanta cuando se desata la pandemia zombi que tanto nos gusta. ¡Viciosillos! Huelga decir que la aventura está plagada de referencias y personajes cruzados de la saga, además de compartir el 'feeling' para aquellos que sigáis la serie en inglés. El nihilismo, la desesperación y la apuesta por los personajes plagan una aventura que hará las delicias de los amantes de las buenas historias. Nos deja con ganas de más ¡Qué emoción!.







400 MP | 4,99 € | 10,99 €

The Walking Dead Ep.1: A New Day

Desarrollador: Tell a Tale

8.4

DATURA

PSICOTRÓPICOS VIRTUALES



El vanguardista estudio polaco independiente, creador de la demo técnica Linger in Shadows, nos brinda de la mano de Sony, en exclusiva para PS3, un título que más que videojuego podríamos llamarlo experiencia audiovisual interactiva.

Lo que más destaca es su gran capacidad de inmersión, pues encarnamos a un personaje anónimo desde una perspectiva en primera persona -que podemos disfrutar además en 3D estereoscópico-, con la originalidad de sólo controlar su mano derecha mediante la captura de movimientos de PS Move. Simultáneamente, mediante otro dispositivo similar o un control DualShock adicional manejaremos la vista del protagonista y su desplazamiento por el escenario. Pero las sorpresas no se quedan ahí, ya que el desconcierto se va apoderando de nosotros a medida que avanzamos en su intrigante historia que nos sitúa -en su mayoría- en un frondoso bosque lleno de misterios.



9,99 €

Datura

Desarrollador: **Plastic Studios/Santa Monica**

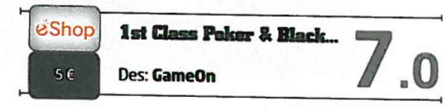
8.3

1st Class Poker & Blackjack

CLÁSICOS QUE NO FALLAN

La verdad es que cuando se anunció Nintendo 3DS y la posibilidad de descargar juegos, la idea que se me venía a la cabeza era mucho más vanguardista que un simple mazo de cartas y la foto del feo de mi colega al otro lado de la pantalla. La realidad es que es algo que no deja de ser divertido.

La propuesta de GameOn es de diversas variedades de Póker (Texas Hold'em, Double Flop Hold'em, Omaha, Pineapple y un montón de variedades de Blackjack) para jugar solo o hasta con cinco colegas aprovechado la conexión online de la portátil de Nintendo. Póker, videopóker, blackjack, todo un arsenal para 'curar' el vicio generado por las páginas de juego online, solo que aquí jugaremos sin dinero real y con un divertido grupo de personajes.





Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.





Devil May Cry HD Collection



Contenidos desbloqueables de Devil May Cry:

› **Modo fácil automático**: Muere varias veces seguidas en las primeras misiones del juego, utiliza la opción "continues" y se te preguntará si quieres poner la dificultad en nivel fácil.
› **Modo difícil**: Completa el juego en dificultad normal.
› **Modo 'Dante debe morir'**: Completa el juego en dificultad difícil.
› **Modo Caballero Oscuro Legendario**: Completa el juego en dificultad difícil.
› **Yamato**: Utiliza Caballero Oscuro Legendario.
› **Foto de grupo 'All Star'**: Consigue rango S en todas las misiones.
› **Super Dante**: Completa el modo 'Dante debe morir'. Super Dante se puede transformar en demonio de manera indefinida.

Desbloquear trajes para Devil May Cry 2:

Para conseguir estas vestimentas deberás introducir estos códigos mientras juegas a Devil May Cry 2:

› **Traje Diesel Dante**: En PS3 realiza esta combinación: R1, R1, Triángulo, Cuadrado, R2, R2. En Xbox 360: RB, RB, Y, X, RT, RT.
› **Traje Diesel Lucía:** En PS3: L1, L1, Triángulo, Cuadrado, L2, L2. En Xbox 360: LB, LB, Y, X, LT, LT.



WipEout 2048

Desbloquear naves:

› **AG-Systems Agilidad**: Completa exitosamente el evento desbloqueable de naves 2048.
› **AG-Systems Luchador**: Alcanza el rango 7.
› **AG-Systems Prototipo**: Completa exitosamente el desafío de Prototipo que se desbloquea en el rango 26.
› **Auricom Agilidad**: Alcanza el rango 9.
› **Auricom Luchador**: Alcanza el rango 46.
› **Auricom Prototipo**: Completa exitosamente el desafío de Prototipo que se desbloquea en el rango 20.
› **Auricom Velocidad**: Alcanza el rango 41.
› **Feisar Agilidad**: Alcanza el rango 13.
› **Feisar Prototipo**: Completa exitosamente el desafío de Prototipo que se desbloquea en el rango 10.
› **Pir-Hana Agilidad**: Alcanza el rango 17.
› **Pir-Hana Luchador**: Alcanza el rango 35.
› **Pir-Hana Prototipo**: Completa exitosamente el desafío de Prototipo que se desbloquea en el rango 50.
› **Pir-Hana Velocidad**: Completa exitosamente el evento desbloqueable de naves 2050.
› **Quirex Luchador**: Completa exitosamente el evento desbloqueable de naves 2049.
› **Quirex Prototipo**: Completa exitosamente el desafío de Prototipo que se desbloquea en el rango 30.
› **Quirex Velocidad**: Alcanza el rango 24.





Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

Desbloquear camuflajes:

Para conseguir los desbloqueables que te indicamos a continuación, deberás elegir la frase correspondiente al empezar un juego nuevo:

› **AUSCAM**: "¡Me gusta MGS1!"
› **Banana**: "¡Me gusta MGS PEACE WALKER!"
› **Tigre del desierto y máscara de Raiden en la secuencia introductoria:** "¡Me gusta MGS2!"
› **DPM**: "¡Me gusta MGS4!"
› **Flecktarn y pintura para la cara verde y marrón**: "¡Me gusta MGS3!"
› **Granada**: "¡Me gustan todos los juegos de MGS!"
› **Momia**: "¡Juego a MGS por primera vez!"



Desbloquea camuflajes al vencer a los siguientes jefes:

› **Camuflaje de animales**: Derrota a Ocelot reduciendo su indicador de resistencia a cero.
› **Camuflaje de la Guerra Fría**: Derrota a Volgin reduciendo su indicador de resistencia a cero.
› **Camuflaje de fuego**: Derrota a The Fury reduciendo su indicador de resistencia a cero.
› **Camuflaje de avispón**: Derrota a The Pain reduciendo su indicador de resistencia a cero.
› **Camuflaje de musgo**: Acércate

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

sigilosamente a The End y amenázale apuntándole con la pistola.
› **Camuflaje de serpiente**: Derrota a The Boss reduciendo su indicador de resistencia a cero.
› **Camuflaje de araña**: Derrota a The Fear reduciendo su indicador de resistencia a cero.
› **Camuflaje de espíritu**: Derrota a The Sorrow llegando al final del río.

Armas desbloqueables:

› **Colt Single Action Army**: Selecciona la pistola de la derecha durante el duelo final entre Snake y Ocelot.
› **Rifle francotirador Mosin Nagant**: Derrota a The End reduciendo su indicador de energía a cero.
› **Patriot**: Completa el juego una vez.

Desbloquear la EZ Gun para cualquier dificultad:

Para conseguir la EZ Gun recolecta una especie de cada flora y fauna que se encuentran en el juego. En total hay 48. Esta arma te dará un camuflaje mínimo del 80%, cuenta con munición ilimitada y te restaura la resistencia cuando la llevas equipada.

Nota: la EZ Gun cuenta como ítem especial, por lo que te incapacitará la obtención de alguno de los altos rangos en el juego.

Desbloquear el camuflaje de sigilo:

Para conseguir este camuflaje tienes que pasarte el juego sin modos de alerta. Una vez cuentes en tu haber con el camuflaje, equípatelo; te otorgará invisibilidad ante los guardias.

Cómo conseguir la cámara:

Cuando te escapes de la celda de la cárcel de Groznyj Grad, revisa la oficina al otro lado del pasillo. Allí obtendrás una cámara que te permitirá hacer fotografías en cualquier punto de la misión. Cuando completes el juego, se añadirá automáticamente a tu inventario en la próxima partida.

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

MotorStorm RC (PSV, PS3)

Conseguir coches secretos:

Para disponer de estos vehículos, debes hacer lo siguiente:

› **Dunk**: Encesta tu coche en la canasta de baloncesto 10 veces.

› **Headcase**: Mete tu coche en la canasta de baloncesto 20 veces.

› **Patriot Touchdown**: Marca 10 goles en el campo de fútbol.

› **Nord Gnitro**: Anota 20 goles en el campo de fútbol.



Fez (360)

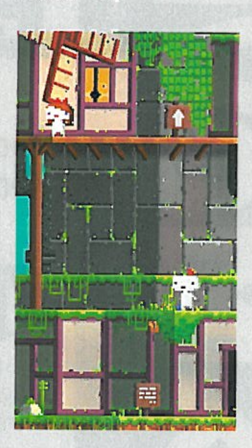
Cómo volar:

¿Quieres volar en este juego arcade de plataformas de Xbox Live? Solo tienes que realizar los siguientes pasos:

- Pásate primero el juego. Cuando lo hayas hecho, se desbloqueará el 'Nuevo juego +'.

- Una vez estés en una partida de 'Nuevo juego +', solo tendrás que hacer la siguiente combinación de botones para volar:

Arriba, Arriba, Arriba, Arriba + A.



3DS

Kid Icarus: Uprising



Desbloquear armas especiales:

› **Babel Club**: Derrota a 25 jefes finales.
› **Crusader Blade**: Ponte en pie 50 veces.
› **Electroshock Arm**: Abre 50 cajas de tesoros.
› **Viridi Palm**: Adquiere 5 palmeras diferentes.
› **Angel Bow**: Colecciona más de 10.000 corazones.
› **Darkness Bow**: Dispara un total de mil flechas.
› **Leo Cannon**: Encuentra la cámara de Leo del Zodiaco y róbale el tesoro.

Desbloquear un menú con opciones ocultas:

Si cumples lo que te indicamos a continuación, desbloquearás un menú de opciones extra. Lo encontrarás en 'Opciones>Otros>Opciones secretas'.

› **Diálogo - Juega con o sin diálogos en Kid Icarus: Uprising**: Completa el modo principal.
› **Seleccionar a Palutena o a Viridi como diosa principal**: Termina el capítulo 21.

Desbloquear modo Boss Rush:

Si quieres disponer del modo Boss Rush tendrás que vencer al jefe final del capítulo número veinticinco. Por otra parte, después de los créditos, podrás enfrentarte a los jefes del título uno detrás de otro.

Tres tesoros sagrados opcionales:

Cuando completes un nivel con los tres tesoros sagrados por primera vez, se te dará la opción de volver a jugar esa fase con o sin los tesoros en las partidas posteriores. Los capítulos en cuestión son el 9 y el 23.

Una melodía que resulta familiar:

Al resolver un puzle en el nivel Wish Seed, si prestas atención, podrás escuchar una melodía parecida a la que suena en los juegos de la franquicia The Legend of Zelda.

iOS,Android, Mac,PC

Angry Birds Space

Destruye estos huevos de oro para desbloquear los siguientes niveles secretos:

- Space Invaders (primer huevo de oro): Se encuentra en el nivel Pig Bang 1-9. Haciendo zoom hacia fuera se ve.
- Super Mario Bros. (segundo): Se encuentra en el nivel Pig Bang 1-20. Está entre unos arbustos en el planetoide.
- Breakout (tercero): está en el nivel Cold Cuts 2-13, en el planetoide que se ve al hacer zoom hacia fuera.
- Bubble Bobble (cuarto): está en el nivel Cold Cuts 2-25, en el mismo planeta que el lanzador. Haciendo zoom hacia fuera se ve.
-Star Castle (quinto): está en el nivel Cold Cuts 2-28. Es el más fácil de conseguir.

iOS, Android> Max Payne

La leyenda cabe en la palma de tu mano

TIEMPO BALA EN LOS PULGARES

Rockstar lanza una genial edición portátil del primer *Max Payne*, la aventura de Remedy que inventó el tiempo bala y que creó al mítico policía de Nueva York.

Justo ahora que Rockstar ha hecho renacer el mito de *Max Payne*, con su genial tercera entrega, es cuando hay que volver a sus orígenes y rejugar (o jugar por primera vez) su primera aventura, su primer gran drama, donde nació el espíritu melancólico y la mala leche del poli más duro y autodestructivo de Nueva York. Pero no vamos a enchufar la Xbox original o a volver a instalar el viejo juego de PC, ¡qué pereza!. No hace falta, porque podemos jugar en nuestro movil con esta excelente versión.

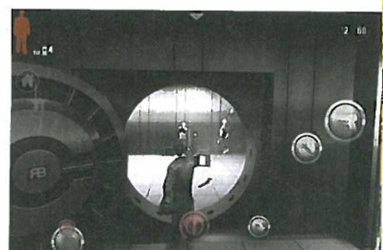
El juego es una versión adaptada del clásico original. Una maravilla que contiene íntegra la primera aventura de Max, con aquellas viñetas de comic y la genial voz en castellano donde el poli nos narra su desgraciada historia. El juego es fluido y funciona a la perfección (aunque nos hemos encontrado con algunos cortes extraños en las narraciones en la versión de iPhone). Y en cuanto vuelves a jugar los primeros compases del juego, cuando Max se encuentra a su esposa y a su hija muertas en su apartamento, ya no puedes para hasta consumar su venganza.

El control táctil funciona bastante bien y el juego permite que coloquemos los botones en cualquier sitio de la pantalla a nuestro antojo. Lo más importante es poner a mano el botón para activar el tiempo bala, así como el indicador de salud (para aplicar los analgésicos) o el selector de armas. En medio de un tiroteo querremos controlar con precisión los movimientos de Max. Aunque todo funciona bastante bien, hay que decir que hay ocasiones en las que lanzarnos a un lado en tiempo bala y apuntar a la vez que disparamos es una tarea imposible (con el pulgar no se puede disparar y cambiar el ángulo de la cámara al mismo tiempo). Afortunadamente, han añadido un apuntado semi automático que resuelve la mayoría de situaciones, aunque no todas. Pero, en general, el juego merece la pena, tanto para nostálgicos que queremos rejugar la aventura como para todos aquellos que nunca la jugaron. Un título impresionante por muy poca pasta. ■





HACE 11 AÑOS QUE se lanzó Max Payne y, todavía, sus gráficos aguantan varios asaltos. El genial shooter le sienta ahora como un guante a los dispositivos móviles y llega, además, a un precio irrisorio. Hay muchas balas que esquivar...





Max Payne

Desarrollador: **Rockstar**
Precio: **2,39€ (IOs); 3,99€ (Andr)**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.0

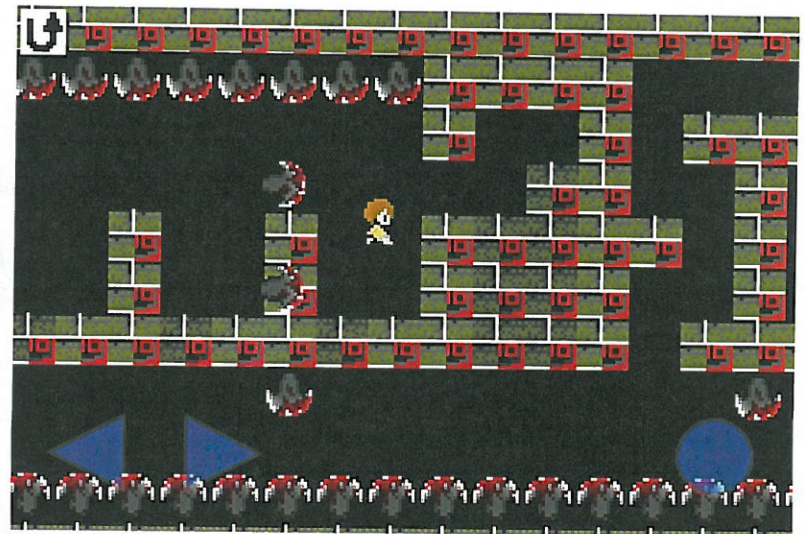
Ubisoft ha anunciado Might & Magic: Duel of Champ. para jugar a las cartas de Magic con PC y iPad.



iOS> 774 Deaths

NUNCA HABÍAS MUERTO TANTAS VECES SEGUIDAS

Square-Enix lanza un juego con aspecto 'old school' donde el reto es morir el menor número de veces posibles.





CUCHILLAS AFILADAS Y LLENAS de sangre serán las responsables de que nuestro número de muertes sea insultante.

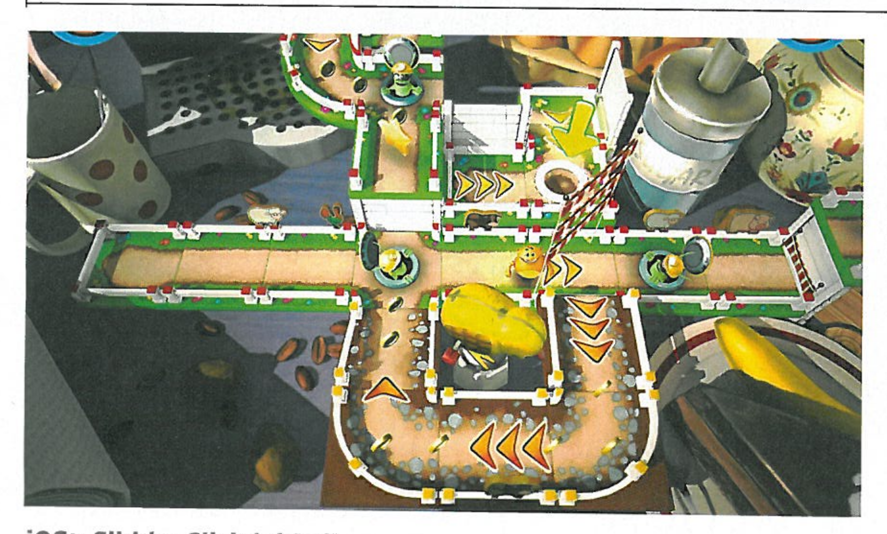
El nombre del juego ya es bastante esclarecedor. *774 Deaths* nos hará morir 774 veces, o más, para intentar superar sus 33 niveles. Con un aspecto gráfico estilo 8-bits, este juego apuesta por la dificultad extrema. Sus niveles no duran más que unos segundos pero para poder superarlos tendremos que echar un buen número de intentos. Tan sólo tendremos que llevar a nuestro personaje a la puerta de salida, pero decenas de afiladas cuchillas sanguinolentas nos lo intentarán impedir. Para lograrlo: habilidad, reflejos y nervios de acero.

El título, con su extrema simpleza y su dificultad creciente y endiablada (es muy difícil desde el primer nivel) lo hace muy adictivo. No podrás parar, aunque el número de muertes se irá incrementando y, si quieres, se irá publicando en twitter para mayor escarnio y vergüenza entre tus colegas. Muy recomendable. ■

774 Deaths

Desarrollador: **Square-Enix**
Precio: **2,99€**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.0



iOS> Fibble: Flick 'n' Roll

LANZA AL EXTRATERRESTRE

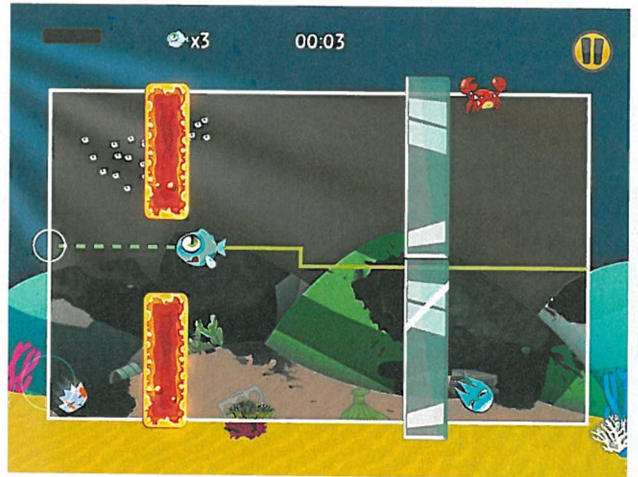
Fiblle es el primer título para dispositivos de Apple creado por Crytek (los padres de *Crysis* o *Far Cry*). Y, aunque nada tiene que ver con estas famosas licencias de acción, exhibe unos gráficos impresionantes dignos de la fama de sus creadores.

Fibble es un simpático extraterrestre que se ha estrellado en la Tierra y que se ha separado de toda su tripulación. Nuestra misión será sacarle de la casa en la que ha caído, habitación por habitación, hasta reunirle con el resto del equipo y devolverle a su planeta. Los diferentes niveles son divertidos puzzles en los que tenemos que hacer rodar a nuestro alienígena hasta la meta, recogiendo estrellas y monedas y haciéndolo en el menor número de lanzamientos posibles. Es una especie de minigolf loco donde los 'power-ups' (saltar, acelerar, cambiar la dirección...) los aportan los simpáticos compañeros aliens de nuestro protagonista. ■

Fibble: Flick 'n' Roll

Desarrollador: **Crytek**
Precio: **1,59€ (3,99€ iPad)**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.5



iOS, Android, WP7> EcoFish

EL PEZ ECOLOGISTA

Un adictivo juego de puzzles de los desarrolladores españoles de Eclipse Games. Basado en la jugabilidad clásica de títulos arcade como *Super Quix* o *Gals Panic*, nuestro pececito protagonista tiene que ir limpiando niveles tras un vertido de petróleo que ha contaminado el mar. Cerrando áreas a toda velocidad conseguiremos eliminar a calamares y medusas alocadas por el vertido. Un juego realmente divertido que cuenta con decenas de niveles. ■

EcoFish

Desarrollador: **Eclipse Games**
Precio: **1,59€ (iOS)**
Lanzamiento : **Ya disponible**

7.9

RECOMENDADO

ANÁLISIS

KINGSTON SSD HYPER X 3K

EL SSD PARA JUGONES Y CON ANSIA VIVA

Porque acelerar nuestro PC y nuestros juegos es el sueño de todo gamer, un disco SSD es uno de los cambios que más se notan en cualquier equipo.

Web: www.pccomponentes.es **Precio:** 285€

Ya habíamos probado en otras ocasiones discos SSD en Marca Player y, en concreto, de la serie Kingston 3DNow!, pero es ahora cuando los chicos de Kingston realizan un salto cualitativo más que importante con la serie 3K.

¿Por qué? Por varias razones que nos han gustado. Su rendimiento ya no es tan bajo en escritura como sucedía con sus modelos anteriores. Ahora mismo, el 3K que nos ocupa y que hemos podido probar largo y tendido, alcanza por SATA III la inestimable cifra de 555 Mb/s de lectura y 510 Mb/s de escritura. Además, totalmente fiables, pues son esos los datos que nos han dado a nosotros también utilizando ATTO Disk Benchmark y AS SSD Benchmark.

Al mismo tiempo, hemos querido daros toda la información posible y hemos realizado test de rendimiento sobre SATA II, a sabiendas de que muchos tenéis placas con estos conectores; los resultados no han podido ser más satisfactorios.

Este SSD hará que se carguen las aplicaciones, juegos e incluso el sistema operativo de manera muy rápida.Tiene un rendimiento IOPS de 85.000 y 74.000 IOPS en lectura/escritura. La controladora de la que dispone es la conocida SandForce SF-2281, de probada fiabilidad.

Llevamos varios días ejecutando el Sistema Operativo y programas principales sobre este SSD, y si alguien tenía algún tipo de duda, instalar un disco sólido en vuestro equipo es una de las mejores decisiones que podéis tomar. La carga del equipo, su fluidez, es alucinante. En esta ocasión, además, el SSD de Kingston HyperX 3K se configura solo con el TRIM, etc. Además de funcionar muchísimo mejor si configuráis la placa para modo AHCI y seguís unos sencillos consejos para alargar su tiempo de vida.

Se puede adquirir solamente la unidad SSD o bien como parte de un kit de actualización que incluye varios accesorios como una bandeja para instalar la unidad en bahías de 3,5 pulgadas, software de clonación, una carcasa externa para poder utilizar el SSD y también un destornillador para su montaje.

> "Mejor si disponéis de SATA III en placa, pero aun así, el incremento de velocidad general es muy alto"

Por Duardo

HOY, DE LUJO Y MÁS

Un disco SSD con los gamers en el punto de mira. Nos ha gustado por su rendimiento de alta gama y por su ajustado precio. Además, llega la GTX690 para liderar el top de las gráficas de alt rendimiento... ¡y precio!



¿SABÍAS QUÉ... KINGSTON SSD HYPER X 3K

... consigue que vuestro equipo reduzca el ruido y la temperatura de forma espectacular al tratarse de memoria sólida?

... con unos pequeños consejos de mantenimiento puede daros hasta 5 años sin que sufra la temida degradación de los SSD?

Nota final

UN DISCO SSD que apuesta por el alto rendimiento a un precio más que ajustado frente a la competencia.

9.0

RECOMENDADO

NVIDIA GEFORCE GTX690

LLEGA LA NUEVA TOP DE NVIDIA

La nueva tecnología de Nvidia, la serie GTX6xx ya tiene su tope de gama dual con la Geforce GTX690. Se trata de dos núcleos Kepler GTX680 sin reducción de rendimiento alguno. ¡Un auténtico monstruo!

Web: www.coolmod.com **Precio:** 948,94€

Si ya nos habíamos quedado sorprendidos con el incremento de potencia de la nueva serie Kepler de Nvidia, que ha supuesto un verdadero salto tecnológico y cualitativo en las generaciones gráficas de Nvidia, ahora nos llega la esperada dual tope de gama, la Nvidia Geforce GTX690.

A las bondades ya mencionadas de la serie como el ajustado consumo energético gracias a la tecnología Nvidia GPU Boost que ajusta las frecuencias de reloj 'on-the-fly' según las necesidades del software que estemos ejecutando o el sistema de Vertical Sync adaptativo y los nuevos modos de antialising FXAA y TXAA, se le suma que esta dual no sufre ninguna minoración en los datos de un SLI de dos GTX680 como sucedía en la anterior GTX590.

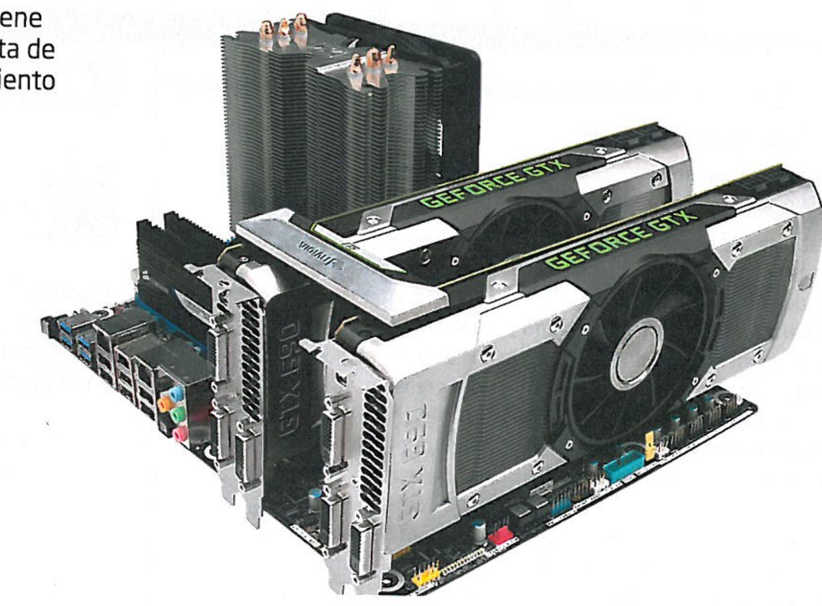
En esta ocasión, sí se trata de dos GTX680 que, sumadas nos ofrecer 3072 núcleos CUDA pero, sobre todo, entre 915 y 1019 Mhz de frecuencia de reloj normal, 4096Mb de VRAM GDDR5.

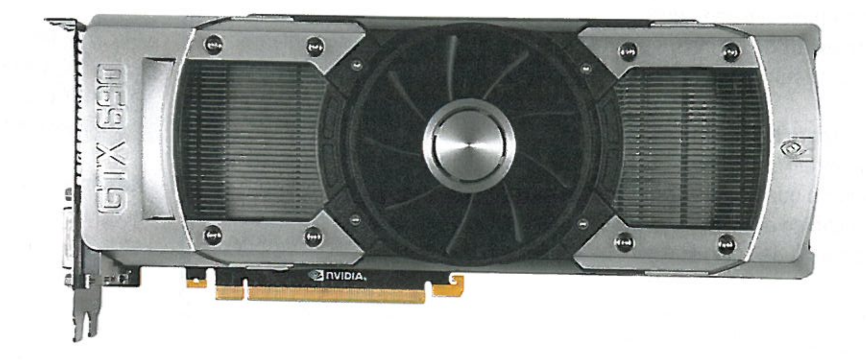
La gráfica se puso a la venta el 3 de mayo y se trata de una edición limitada. Algo cara, eso sí, y sólo accesible para los bolsillos más pudientes.

Nota final

SIN LUGAR A dudas, la mejor tarjeta del mercado con el mejor chip. Eso sí, preparad la pasta y el Tranquimazin.

9.0







HP PAVILION ELITE H9 PHOENIX

HP APUESTA POR LOS GAMERS

Web: www.kingston.com/europe **Precio:** Desde 999€

Ya nos habían llegado rumores sobre que HP preparaba unas configuraciones de su gama Pavilion para gamers, y ahora ya están aquí. Los nuevos Elite H9 Phoenix son una opción más que destacable para los fans de los videojuegos y que prefieren apostar por equipos premontados. Basados en la nueva tecnología Ivy Bridge de Intel y con el monstruoso Core i7 3770K, los H9 Phoenix vienen con hasta 16 Gb de RAM DD3, disco SSD principal y secundario mecánico y una gráfica ATI 7950. Otro detalle que nos ha gustado de la configuración es que viene pensada para ser ampliable al disponer de bahías vacías para discos duros o cualquier otro dispositivo. Una potente fuente de 600W y un lector de Blu-Ray, además de una tarjeta sintonizadora, se suman a un equipo muy completo. ■

Comunidad

PC/MAC

La franquicia Crysis



Julio González
e-mail

Acabo de ver el primer vídeo con imágenes 'ingame' de Crysis 3 y, aunque no haya jugado las primeras entregas, me ha llamado poderosamente la atención. ¿Sería recomendable jugar primero los anteriores? No sé si me perdería mucho de la trama al omitirlos o si no merece la pena.

Por otra parte, es una saga que siempre se toma como referencia para explotar al máximo el PC. Viendo lo que se avecina con esta tercera parte, ¿qué requisitos de hardware estimáis para su funcionamiento?

Sí espero que aporte algo como 'shooter'. Está tan trillado el género que no sé si confiar mucho en ello ¿Qué pensáis vosotros de este asunto?

¡A seguir mejorando como creo que hacéis cada mes y gracias!

Respuesta:
Saludos Julio y gracias por tus amables comentarios. El hecho es que la historia detrás de Crysis en su primera entrega es manida pero interesante. No obstante, más allá que por lo interesante de su trama, también es recomendable jugar al primer Crysis porque su jugabilidad y sus gráficos lo merecen. También Crysis Warhead, su segunda parte espiritual o continuación, es más que interesante al mostrar los hechos de la primera entrega desde otro punto de vista, además de focalizar más la atención en la acción y servir de antesala a lo que llegaría con Crysis 2.

Y tienes razón; técnicamente el primer Crysis es y sigue siendo un auténtico 'quema tarjetas' que todavía no ha sido superado. Distinto es el caso de Crysis 2, un título creado con las miras puestas en las consolas y que sólo sacó el parche DirectX11 tiempo después.

En cuanto a Crysis 3, se espera que consiga dar el salto a consolas de forma correcta, tras los resultados de la segunda parte. Si me preguntas a mí, me quedo directamente con el primero, incluso dejando aparte Warhead.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué os parece la expansión de FIFA 12, UEFA Euro 2012?

Antonio Macián: Está bien. Lo único malo que le veo es que hay que tener FIFA 12, lo que le restará ventas de la gente que no tenga online.

Bernardo Fernández: Me parece una risión, así de claro. Están vendiendo un producto a medias; no tiene ni pies ni cabeza. Es como si te vendieran un coche sin una puerta y sin dos ruedas. El que lo compre es que le sobran 20 euros o tiene ganas de tirarlos.

Alexis Szumowski: Yo lo compré y, la verdad, no vale la pena para nada. La mayoría de las selecciones sin licencias, incluso las anfitrionas.

Adrián Rodríguez: Es una vergüenza que quieran cobrar un producto "oficial" sin las licencias de todas las selecciones, una de ellas la anfitriona. Además de que para jugar a UEFA Euro 2012 es necesario tener FIFA 12. Aunque no sé de que nos sorprendemos después de lo que hicieron con el Mundial, que nos quisieron cobrar por un juego sólo de selecciones lo mismo que por FIFA 10.

Andrés Cardoso: Considero que al decir que este año lo sacaban como DLC y no físico han engañado. Eso da a entender que como mínimo iba a ser como el de 2008 en cuanto a opciones. Sin embargo, le faltan clasificatoria, imágenes de los entrenadores, licencias... Sin contar con los cuelgues que se están produciendo en PS3. Lo he comprado y me siento estafado.

Víctor Carrillo: Considero que es una buena oportunidad para patrocinar FIFA 12 mediante esta competición como es la Eurocopa, pero el precio deberían rebajarlo, ya que es casi un tercio del juego, y, en mi opinión, deberían salir detalles como los entrenadores, etc.

Xbox 360

2 **Adrián Pausá**
e-mail

Saludos Marca Player. Soy fan de esta revista desde sus orígenes y soy "fiel" no comprando otras revistas. Me encanta vuestra revista y ojala sigáis haciéndolo tan bien como hasta ahora, ¡lo hacéis espectacular!

Aquí van mis preguntas:
1°: En Assassin's Creed, creo que a muchas personas, como yo, le da un poco de pena por Ezio, ya que para mí era el mejor asesino. ¿Creéis que por algún motivo podría volver Ezio o algún familiar suyo? Es que Connor de la nueva entrega de Assassin's Creed 3 no me parece muy amigable que digamos.

2°: No me he informado mucho, pero en la nueva entrega de Prototype 2 ciertos rumores dicen que el personaje de la primera entrega y de la segunda deberán luchar, y otro rumor dice que podrás seguir controlando el personaje de la primera entrega. ¿Los rumores son ciertos? ¿Qué habilidades novedosas tiene el nuevo personaje?

3°. En Xbox 360, ¿hay otras formas de jugar online sin que sea pagando? Un amigo tiene la suscripción Silver y puede jugar online... ¿Por qué hay juegos que en PS3 salen ya con retraso de versión demo y en la Xbox 360 no salen nunca pero sí que están en juego completo?

Respuesta:
Muchas gracias por los piropos, siempre es bueno recibir este tipo de comentarios, sobre todo viniendo de lectores tan fieles como tú, Adrián.

1°. Más vale que te vayas acostumbrando a Connor, porque parece que este va a ser el único asesino que puedas controlar en la próxima entrega de Assassin's Creed. Pocas -o ninguna- son las posibilidades de controlar a alguno de los familiares de Ezio Auditore. Quizá

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:

marcaplayer@unidadeditorial.es

con el asunto: **PC, Sony, 360 o Nintendo**

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.



como algún secundario no controlable...

2º. En Prototype 2 controlarás únicamente a James Heller, protagonista absoluto de esta segunda parte. Alex Mercer, rol principal de la primera entrega, será uno de los personajes principales de la trama, aunque no queremos desvelarte el papel que desempeña en esta ocasión. En principio se supone que es el enemigo a batir.

3º. Actualmente no hay ninguna manera de jugar a través de Xbox Live teniendo nivel Silver. Existen promociones puntuales de Microsoft en las que se permite jugar durante un tiempo limitado a ciertos juegos. Sin embargo, ahora mismo no podemos adelantarte la próxima fecha de juego gratuito, ya que no se ha revelado. En cuanto al tema de las demostraciones que comentas, esas cosas suelen depender de las propias editoras de cada uno de los juegos, sus previsiones de ventas, la versión que esté mejor terminada... Y si te refieres a las exclusivas de cada plataforma, son necesarias para mantener el mercado. Sino, ¿por qué alguien iba a preferir una consola a la otra? Recuerda que las compañías están aquí para intentar llevarse el mayor pedazo del pastel del reparto de mercado del sector de los videojuegos.

PlayStation



Alfonso Jiménez
e-mail

Hola chicos. Estoy pensando en comprarme una consola, concretamente la PS Vita. ¿Me la recomendáis? ¿Y con qué juegos se le puede sacar mayor partido?

También me gustaría saber si hay mucha información sobre la posible PlayStation 4 y si PS Vita va a tener algún tipo de conexión con ella. Una grandísima revista y gracias.

Respuesta:
Saludos Alfonso, agradecemos tus halagos y tu confianza en nosotros, trataremos de responderte de la mejor forma posible.

En primer lugar, hemos de decirte claramente una cosa: PlayStation Vita es, junto con Nintendo 3DS, la portátil más potente del mercado, y, por tanto, es totalmente recomendable su compra si eres aficionado a los videojuegos. Es más, la portátil de Sony está enfocada a un amplio abanico de usuarios, por lo que si eres de los que disfrutan más con los juegos de toda la vida y las sagas más hardcore, a buen seguro preferirás comprarte una PlayStation Vita por el tipo de catálogo que nos ofrece y que vendrá.

En dicho repertorio encontrarás series clásicas y otras de reconocido éxito en PS3, por lo que, para sacarle el máximo partido a la consola, te recomendamos que adquieras juegos como Uncharted: Golden Abyss, Resistance: Burning Skies, Mortal Kombat, FIFA Football, Virtua Tennis 4 o la novedosa IP Unit 13.

En cuanto a tu segunda cuestión, desgraciadamente podemos desvelarte poca información. Hasta el momento todo lo que sabemos son rumores, por lo que habrá que esperar hasta la celebración de la feria E3 2012 de Los Ángeles (entre los días 5 y 7 de junio), donde es bastante probable que Sony desvele los primeros detalles de la nueva máquina. No obstante, sí que podemos arriesgarnos a decir que, muy probablemente, la veremos en las tiendas a finales del próximo año, y que, por supuesto, tendrá funciones de interconexión con PS Vita como ya ocurre con PlayStation 3.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué opináis sobre la confirmación de que God of War Ascension vaya a tener multijugador? ¿Hará que baje el nivel de la campaña principal?

Bladimir Cho: No creo que afecte. No creo que Sony arriesge la historia principal por algo por lo que nunca ha apostado en GoW.

Álex Fonte: Me parece una buena idea, ya que ahora los juegos multijugador están muy de moda, pero a la vez, me parece un tanto innecesario para esta saga, y tendrán que quebrarse mucho la cabeza para aplicar a un juego como God of War un multijugador. Extraña mezcla.

Luis López: No veo necesario un modo multijugador en esta saga que se ha ganado su fama por su historia y su jugabilidad. Aun así, bienvenido sea.

Julio González: Ni bien ni mal me parece, creo que es un poco por "obligación". Parece que hoy en día si un juego no tiene multijugador, es menos juego. No creo que implique que el modo campaña sea peor. El modo multijugador lo veo como un añadido; la campaña en esta saga es intocable.

Adrián Rodríguez: Esperemos que este añadido no sea a costa de una historia o jugabilidad menos trabajada. Últimamente parece que todos los juegos tienen que tener modo multijugador online por decreto.

Álvaro Sánchez: Al parecer la gente ya no paga solo por " el modo Historia" a no ser que sean juegos muy largos de rol. Por lo que van a intentar de este modo darle un impulso al juego. Ya veremos qué tal sale, aunque, en general, un juego "machacabotones" en modo multijugador no suele dar buenos resultados.

Nintendo



Javier Argote
e-mail

Hola amigos de Marca Player. Solo quería compartir con vosotros algunos temas a los que he estado dando vueltas estos días.

1. Zelda siempre ha sido mi saga favorita desde que jugué a Ocarina of Time, pero estoy desencantado con las últimas entregas de la saga. Tanto los juegos de Wii como los de DS son buenos juegos, pero no han cumplido mis expectativas como Zeldas; noto que han perdido la esencia de la saga. Especialmente el tema de la exploración y las aventuras secundarias, que se han reducido y simplificado. El caso es que me preocupa que la saga siga por ese camino. Quería saber si vosotros compartís mi opinión y por dónde creéis que irá el rumbo de la saga en próximas entregas.

2. En esta generación se han puesto de moda las ediciones coleccionista. Mi opinión es que son un abuso. Ya no sacan estas ediciones de los juegos más importantes sino que casi todo tiene edición especial y algunos juegos hasta tres ediciones distintas. Y lo peor es que pocas merecen la pena por lo que cuestan. Mi pregunta es: ¿La gente compra juegos o simplemente quiere tener la edición más chula porque siente esa necesidad aunque los extras ni los vaya a usar?



3. Y para terminar, me gustaría reivindicar el que para mí es el mejor juego de la Wii y uno de los mejores juegos que he jugado, y que creo que no habéis sido muy justos con él: Xenoblade. Mención especial a su banda sonora, de lo mejor que he oído. Gracias por leerme y seguid así.
Un saludo.

Respuesta:
Hola Javier. Gracias por escribirnos. Vayamos por partes:

1. El tema que planteas es difícil de responder. Desde nuestro de punto de vista, a medida que una compañía consigue mantenerse en el mercado aunque pasen los años, lo mejor que puede hacer es adaptarse a las tendencias de los juegos del momento. Es normal que añores el estilo de los juegos clásicos de Zelda, pero tienes que ver que se han introducido nuevas formas de jugar y un control completamente diferente, y eso hace que la acción también se centre en esas mecánicas. Los que hayan jugado por primera vez a estos Zelda verán como en una generación futura los nuevos Zelda también les decepcionan... Se trata de evolución y, sinceramente, creemos que Nintendo ha sabido estar con los tiempos de cada una de sus consolas.

2. Si lo miramos desde el punto de vista de las compañías, las ediciones de coleccionista no son nada más que un gancho para que el jugador compre el juego. El problema de la piratería es tan fuerte en el mundo de los videojuegos, que cualquier elemento extra añadido es un motivo que suma para vender juegos originales, y eso es lo único que realmente le interesa a la compañía. Si lo miras desde el punto de vista del jugador, es un añadido. Antes era muy difícil hacerse con un libro de arte del juego porque los pocos que salían, lo hacían en EE.UU. o en Japón. Ahora es más global. Si te fijas, ocurre igual con la música y las pelis. Ediciones distintas, para clientes distintos. Se trata de vender.

3. Estamos, en parte, de acuerdo contigo. Creemos que el juego es bestial, entra en un género rolero casi nuevo en Wii y es extensísimo. Pero Nintendo no programó su salida en el momento más adecuado. Si hubiera salido uno o dos años antes, se habría convertido en un referente, en un modelo a copiar. En el ocaso de Wii, Xenoblade solo es un gran juego que alarga la vida de Wii de cara a sus usuarios y que deja la esperanza de que Wii U comience con juegos de rol a la altura de la consola.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Cuáles son vuestras predicciones para el E3? ¿Qué compañía guarda más sorpresas? ¿Qué os gustaría que se anunciara?

Egoitz González: Lo que más me gustaría ver sería un Zone of the Enders 3 (sí, sigo teniendo esperanzas) o un nuevo Onimusha. También tengo ganas de ver cosas nuevas de DmC, Tomb Raider o MGS Rising.

Álvaro Sánchez: Realmente con el bombardeo de noticias y rumores a lo largo del año, el E3 ya no guarda tantas sorpresas como antaño. Pero creo que serán Microsoft y Sony con la información acerca de la nueva generación de consolas y cuales van a ser las innovaciones respecto a esta (algo desconocido hasta el momento si obviamos claro está la potencia del procesador). Y de juegos, espero imágenes de Dragon Age 3 :D.

Álex Yern: Deberían presentar más datos sobre Wii U (empresas que participan, su precio, sus juegos de lanzamiento...) y algún dato sobre Monster Hunter 3G o el 4.

Isaac Medina: Creo que la mayoría espera que es lo que dará a conocer Nintendo, pero creo que ya estamos en una era tecnológica que cualquiera nos puede sorprender o defraudar.

David Vázquez: Como dijeron, a mí también me gustaría que Konami presentara Zone of the Enders 3, Metal Gear 5, GTA 5; Microsoft enseñara algo de la 720 o como la llamen; Nintendo enseñe Wii U (sinceramente creo que será el principio del fin de Nintendo) y que Sony también enseñe algo de PS4 o, por el contrario, que enseñe muchos juegos de PS3 y de PS Vita, que más bien podían llamarla PS Muerta.

Maxi A Secas: Half-Life 2 episodio 3 o HL3...

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	22,95	9.5
2	Little Big Planet	29,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A.	29,95	--
4	R&C: Atrapados...	29,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	22,95	9.3
2	F1 2010	22,95	9.3
3	DiRT 3	39,95	9.2
4	**DiRT Showdown**	**59,95**	**9.1**

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	29,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	SF X Tekken	56,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	TES V: Skyrim	65,95	9.6
2	Deus EX: HR	22,95	9.6
3	Mass Effect 2	29,95	9.5
4	Final Fantasy XIII-2	52,95	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	12,99	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	17,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	32,95	9.0
4	Guitar Hero 5	29,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	**Max Payne 3**	**65,95**	**9.7**
2	Modern Warfare 2	29,95	9.7
3	Killzone 2	22,95	9.6
4	Bioshock	19,95	9.6

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	49,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	Fight Night Cha...	22,95	9.0

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	12,95	9.2
4	Trine 2	s.c.	9.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	29,95	9.8
2	Mass Effect 3	65,95	9.7
3	Uncharted 3	39,95	9.7
4	Uncharted 2	29,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Alejandro P.
PLAYSTATION 3

Sorcery

POR FIN TENEMOS UN TÍTULO de notable calidad que aprovecha las cualidades de Move. Con la varita podrás lanzar hechizos, preparar pociones y resolver diversos puzles.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	25,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	32,95	9.5
4	New Super Mario	47,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	49,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	Driver: S. Fran.	42,95	8.7
4	NFS: Nitro	22,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	42,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	22,95	8.9
3	WWE SD 2009	10,95	8.8
4	Castlevania Judg.	22,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Zelda: Skyward S.	49,95	9.9
2	M. Hunter Tri	49,95	9.6
3	The Last Story	49,95	9.0
4	Xenoblade Chr...	49,95	8.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	22,95	8.6
4	Animal Crossing	25,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	07,99	9.2
2	Rock Band Beatles	22,95	9.0
3	GH: Metallica	29,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	29,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	39,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	29,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	29,95	9.5
2	PES 2010	17,95	9.2
3	NBA 2K12	22,95	9.2
4	Grand Slam Tennis	27,95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	22,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

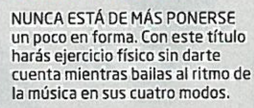
		PRECIO	NOTA
1	No More 2	12,95	9.0
2	Red Steel 2	29,95	9.0
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	S.H. Shattered M.	29,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Zumba Fitness 2



NUNCA ESTÁ DE MÁS PONERSE un poco en forma. Con este título harás ejercicio físico sin darte cuenta mientras bailas al ritmo de la música en sus cuatro modos.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	19,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	22,95	8.7
3	Catherine	56,95	8.6
4	Rayman Origins	29,95	8.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	29,95	9.5
2	Forza 4	32,95	9.4
3	F1 2010	22,95	9.3
4	DiRT 3	29,95	9.2

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	22,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	SF X Tekken	56,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	22,95	9.7
2	Deus EX: HR	22,95	9.6
3	TES V: Skyrim	65,95	9.6
4	Final Fantasy XIII-2	52,95	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	22,95	8.6
2	Endwar	12,95	8.5
3	Civilization Rev.	22,99	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	12,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	22,95	9.0
4	Dance Central 2	29,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	**Max Payne 3**	**65,95**	**9.7**
2	Modern Warfare 2	29,95	9.7
3	Halo Reach	22,95	9.5
4	Bioshock	19,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	49,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	Fight Night Cha...	22,95	9.0

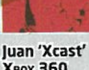
Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	800	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Trial Evolution	1200	9.4
4	RDR Undead N.	800	9.4

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Mass Effect 3	65,95	9.7
3	Gears of War 3	32,95	9.7
4	AC: La Hermandad	22,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

Prototype 2

UNOS CONTUNDENTES PODERES para destrozar y matar a tu antojo te aguardan en este juego de mundo abierto que mejora manifiestamente a la primera parte lanzada en 2009.



Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página

XTRALIFE.es te regala 10€ en Los recomendados



PS VITA



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	WipEout 2048	39,95	9.0
2	MotorStorm RC	05,99	7.9
3	Ridge Racer	29,95	6.5
4	------	--,--	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	**Mortal Kombat**	**51,00**	**8.9**
2	Reality Fighters	29,95	7.9
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	**Disgaea 3: AoD**	**39,95**	**7.5**
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Lumines: Elect. S.	39,95	8.5
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Unit 13	39,95	8.4
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA Football	49,95	9.0
2	Everybody's Golf	39,95	8.9
3	Virtua Tennis 4	44,95	8.7
4	Hustle Kings	07,99	8.1

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Deviants	29,95	8.1
2	Touch my Katamari	29,95	8.3
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Uncharted: GA	49,95	9.3
2	Super Stardust D.	07,99	8.3
3	Ninja Gaiden S P	39,95	8.2
4	Dinasty W. Next	39,95	8.1

EL EXPERTO RECOMIENDA



Alejandro P.
PS VITA

Mortal Kombat

VERSIÓN PARA PS VITA DE LA entrega del año pasado que cuenta con diversos modos de juego y un uso de las características de la portátil bastante bueno y variado.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Kirby: Mass Att...	39,95	8.9
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	14,95	8.5
4	Lego STW III	29,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	39,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	22,95	8.2
4	Moto Racer DS	22,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	18,99	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	28,45	7.2
4	WWE 2009	09,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	37,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	32,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	18,95	8.6
4	Fire Emblem	17,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	09,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	09,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	09,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate It	39,95	7.2

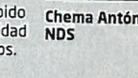
Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete..	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	10,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	32,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

I Must Run!

TÍTULO DE DSIWARE EN EL que tendremos que superar los escenarios corriendo lo más rápido posible y esquivando con habilidad los obstáculos que nos crucemos.



NINTENDO 3DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. Mario 3D Land	42,95	9.4
2	Sonic Generat.	42,95	8.4
3	S. Monkey Ball	22,95	6.8
4	Raving Rabbids	22,95	6.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart 7	42,95	9.0
2	PilotWings Resort	43,95	8.2
3	Driver Renegade	22,95	7.8
4	Ridge Racer 3D	32,95	7.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	22,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	22,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten...+Cats	42,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Thief: ME	44,95	8.6
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2012 3D	32,95	8.8
2	**Mario Tennis Open**	**45,95**	**8.7**
3	FIFA 12	39,95	8.2
4	DualPenSports	29,95	7.8

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Pac-Man & G. Dim	29,95	7.6
2	Puzzle Bobble U	39,95	6.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

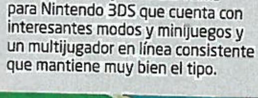
Acción

		PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	43,95	9.5
2	Starfox 64 3D	44,95	9.3
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	MGS: Snake Eater	39,95	8.9

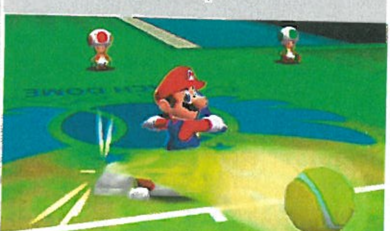
EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
3DS

Mario Tennis Open



UN DIVERTIDO JUEGO DE TENIS para Nintendo 3DS que cuenta con interesantes modos y minijuegos y un multijugador en línea consistente que mantiene muy bien el tipo.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	27,95	9.5
2	WoW: Lich King	22,95	9.5
3	Aion	12,95	9.2
4	Star Wars: TOR	54,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	06,95	9.5
2	DiRT 3	12,95	9.2
3	Pure	07,90	9.2
4	**DIRT Showdown**	**39,95**	**9.1**

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	New York Crimes	19,95	8.7
2	H. Monsters II	19,95	8.5
3	Sam & Max	29,95	8.3
4	Sherlock Holmes	12,95	8.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	22,95	9.7
2	Mass Effect 2	12,95	9.6
3	Deus EX: HR	22,95	9.6
4	TES V: Skyrim	47,95	9.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	39,95	9.9
2	Warhammer 40K	33,95	9.3
3	Empire Total War	39,95	9.3
4	Men of War: A.S.	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	22,95	8.7
2	Lego indy 2	22,95	8.3
3	iFluid	18,95	7.0
4	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	**Max Payne 3**	**49,95**	**9.7**
2	Modern Warfare 2	29,95	9.7
3	ARMA II	12,99	9.5
4	Battlefield 3	29,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	22,95	9.5
2	FIFA 11	12,95	9.4
3	NBA 2K12	12,95	9.2
4	NBA 2K11	07,95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	07,90	-,-
3	Crazy Machines 2	09,95	-,-
4	Line Rider Freest.	07,99	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	9.8
2	Mass Effect 3	49,95	9.7
3	Batman Arkham A.	22,95	9.6
4	AC: La Hermandad	29,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

Risen 2: Dark Waters

VIBRANTE AVENTURA QUE tiene lugar en un mundo pirata en el que la magia no falta y las misiones y los combates con espada o armas de fuego son parte fundamental de ella.

DESCUENTO 10€ XTRALIFE

ENTRADAS PLATINUM

360,PS3
Assassin's Creed: Revelat.

MAYO
29,95€

La cuarta entrega de la saga, la mejor hasta la fecha, nos sumerge en plena Constantinopla.

PSP
Buzz: ¿Qué sabes de...?



ABRIL
9,95€

Demuestra en este concurso virtual que eres el que más sabe sobre tu país.

PS3
Infamous 2



ABRIL
29,95€

Un juego de mundo abierto en una nueva ciudad, con poderes más espectaculares y una historia más sombría que la que ofrecía el primer Infamous.

360
Cars 2



ABRIL
29,95€

En este videojuego inspirado en la película del mismo nombre podrás realizar misiones espías y competir en carreras manejando a personajes conocidos.

MARCA player

XTRALIFE.es



10€ DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.





Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	~~70,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*SPROT2*
XBOX 360	~~70,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*XPROT2*
PS3	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*SMUDMO*
XBOX 360	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*XMUDMO*
PS3	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*SBATSH*
XBOX 360	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*XBATSH*
Wii	~~40,99€~~	36,95€	26,95€	XLMARCA*WIBATSH*



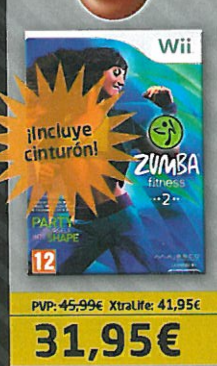












Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PSVita	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*PVRESBS*
PSVita	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*PVMORTK*
PS3	~~81,99€~~	76,95€	66,95€	XLMARCA*SSORCEM*
PC		46,95€	36,95€	XLMARCA*PTERA*
PC	~~40,99€~~	36,95€	26,95€	XLMARCA*PRISE2*
Wii	~~45,99€~~	41,95€	31,95€	XLMARCA*WIZUMB2*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de junio de 2012.

COLABORA BIRMANIA

ESCUELA KM 42: ¡AYUDA A RECONSTRUIR SU COMUNIDAD!

En el pasado mes de febrero se produjo un incendio en la comunidad donde viven parte de los alumnos de la escuela Km42. Sus casas están hechas con bambú y recubiertas con hojas de árbol de teka. El incendio se produjo por una cocina de leña mal apagada; En pocos minutos el fuego se propagó al resto de viviendas, y en menos de una hora toda la comunidad quedó reducida a cenizas. Más de un centenar de personas se han quedado sin hogar y han perdido su trabajo ya que esta comunidad se asienta en los campos de hortalizas que cultivan para los propietarios de estas tierras.

Colabora Birmania junto a otras organizaciones locales trabaja en la reconstrucción de las viviendas y facilitando atención médica a los heridos. Los damnificados por el incendio han sido ubicados en pequeñas tiendas de campaña improvisadas con lonas, y los niños y niñas han sido alojados en los dormitorios de la escuela Km42.

Si quieres, puedes contribuir a la reconstrucción de su comunidad y ayudarnos a que estas 25 familias tengan una nueva vivienda. Haz tu aportación.

www.colaborabirmania.org,



¡COLABORA!

Nº LA CAIXA: 2100-0515-45-0200219564

WWW.COLABORABIRMANIA.ORG

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

ISAAC CLARKE
REGRESA AL ESPACIO

22 Junio 2012

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.